

**Regulamin gry miejskiej „Strażnicy Powietrza na pomoc Błękitnemu Niebu”**

**organizowanej na terenie .............**

**w ramach projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”.**

**Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego.**

**§ 1. Organizator**

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Strażnicy Powietrza na pomoc Błękitnemu Niebu”.
2. Organizatorem gry miejskiej „Strażnicy Powietrza na pomoc Błękitnemu Niebu”, zwanej dalej „Grą”, jest ......................................., zwany dalej „Organizatorem”.
3. Organizacja Gry oraz Upominki za uczestnictwo są współfinansowane ze środków Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w ramach projektu LIFE “Śląskie. Przywracamy błękit”.
4. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się .......................... – ekodoradca zatrudniony w ramach projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”.
5. Administratorem zabranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Organizator.



**§ 2. Cel Gry**



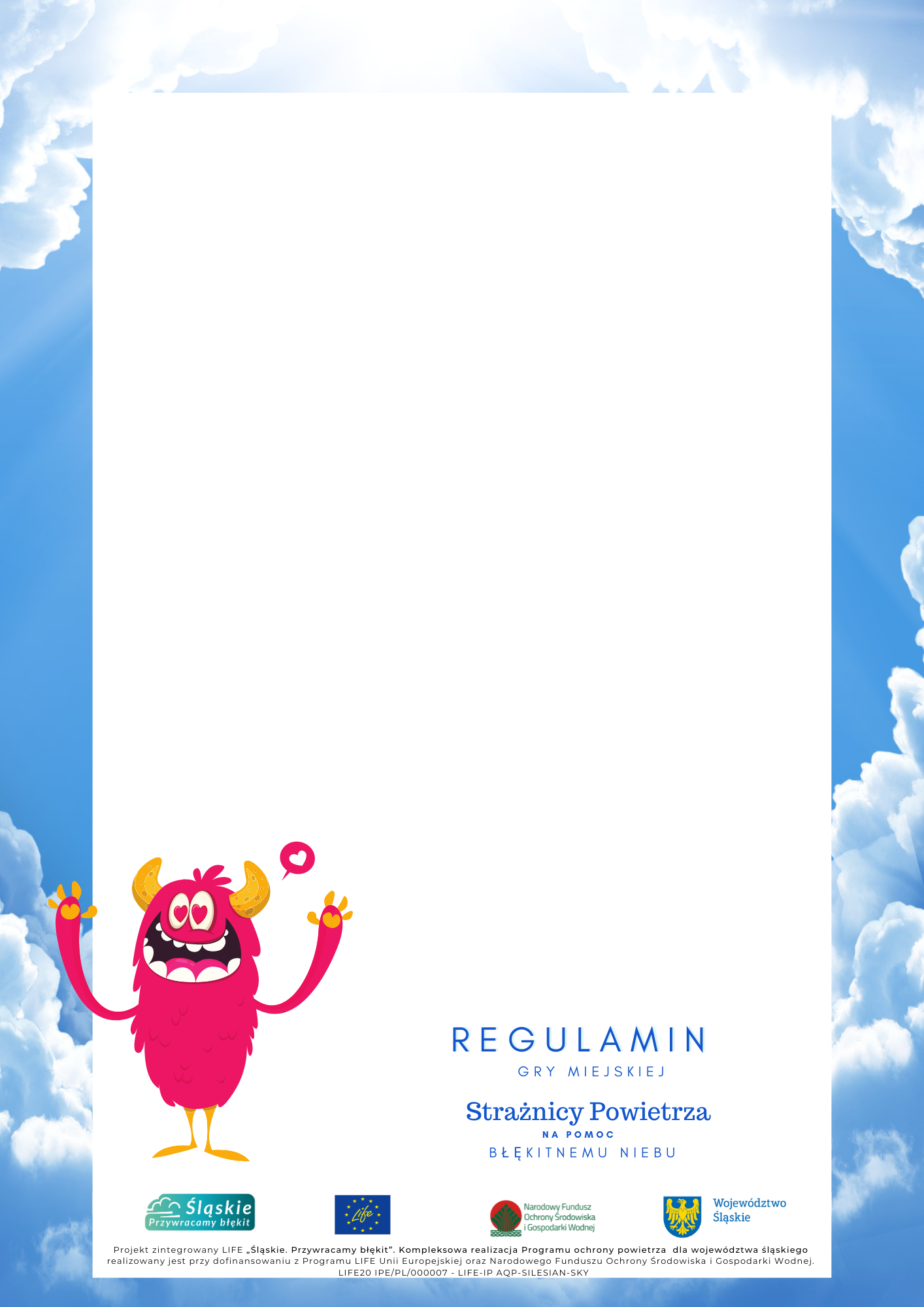
1. Celami Gry są:

* Kształtowanie postaw proekologicznych.
* Wzmacnianie świadomości konieczności dbania o środowisko.
* Informowanie o zagrożeniach wynikających z zanieczyszczania powietrza.
* Oswajanie w zakresie odnawialnych źródeł energii.
* Zachęcanie do spacerów będących jedną z form aktywnego spędzania czasu wolnego.
* Pobudzanie kreatywności dzieci, młodzieży oraz dorosłych poprzez rozwiązywanie zagadek.
* Krzewienie kultury i zaznajamianie z legendami śląskimi.

**§ 3. Postanowienia ogólne**

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu 3 czerwca 2023 r. na terenie ................... w godzinach 10:00 – 16:00, zwanych dalej „Czasem Trwania Gry”.
2. Informacja o Grze wraz z Regulaminem są opublikowane na stronie internetowej Organizatora ......
3. Udział w Grze oznacza akceptację Regulaminu, którego ostateczna interpretacja należy do Organizatora. Żadne odwołania nie zostaną uwzględnione.
4. Regulamin dostępny jest do wglądu na stronie internetowej Organizatora oraz w Punkcie Obsługi Gry w jej trakcie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
6. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do: odwołania, przerwania, unieważnienia lub zmiany terminu Gry w razie wystąpienia przyczyn niezależnych.

**§ 4. Warunki udziału w Grze**

* + - 1. Gra odbędzie się na terenie .............., jednakże mogą w niej wziąć udział wszystkie osoby zainteresowane – w tym osoby niezamieszkujące ...................
      2. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
      3. Aby wziąć udział w Grze, należy w Czasie Trwania Gry zgłosić chęć udziału w Punkcie Obsługi Gry, mieszczącym się ................... Punkt ten będzie zarówno punktem rozpoczęcia gry, jak i jej zakończenia.
      4. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej pisemnej zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Zgoda opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego Regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku Uczestnika przez Organizatora. Wzór zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego będzie dostępny w Punkcie Obsługi Gry w czasie jej trwania oraz na stronie internetowej Organizatora.
      5. Sugerowany minimalny wiek Uczestnika to 8 lat.

**§ 5. Zasady Gry – rozpoczęcie**

Po zgłoszeniu chęci udziału w Grze w Punkcie Obsługi Gry, osoba zgłaszająca staje się Uczestnikiem Gry i może rozpocząć w niej udział.

W ramach rozpoczęcia Gry, każdy Uczestnik otrzyma komplet materiałów wymaganych do ukończenia Gry: List, Mapę, Arkusz Odpowiedzi oraz długopis.

List jest materiałem wprowadzającym Uczestnika do Gry.

Mapa zawiera wskazówki dotyczące dokładnego umiejscowienia wszystkich Zagadek na terenie .................

Arkusz Odpowiedzi zawiera

miejsce do wpisania imienia i nazwiska Uczestnika,

miejsce do wpisania rozwiązania każdej z 10 Zagadek,

miejsce do wpisania Głównego Hasła Gry,

miejsce do wpisania przebytej liczby kroków niezbędnej do ukończenia Gry (pole wypełniane opcjonalnie),

miejsce na notatki uczestnika (wypełniane opcjonalnie).

Jeżeli Uczestnik zdecyduje się na przebycie trasy Gry pieszo i posiada on urządzenie z funkcją mierzenia kroków (np. smartfon czy inteligentna opaska), w momencie rozpoczęcia gry może on w Arkuszu Odpowiedzi zapisać aktualną liczbę przebytych kroków w ciągu dnia. Wpisanie tej liczby nie jest obowiązkowe, natomiast pomoże w wyliczeniu całkowitej liczby kroków niezbędnej do przejścia całej trasy Gry.

**§ 6. Zasady Gry – przebieg**

1. Uczestnik na podstawie otrzymanej Mapy odwiedzi 10 wybranych miejsc na terenie ....................... i w każdym z nich znajdzie Zagadkę.
2. Uczestnik ma dowolność w wyborze sposobu przemieszczania się pomiędzy wybranymi miejscami, jednak sugerowane jest przemierzanie dystansu między nimi drogą pieszą.
3. Uczestnik ma dowolność w wyborze kolejności odwiedzanych miejsc.
4. Po każdorazowym zapoznaniu się Uczestnika z Zagadką, a następnie jej rozwiązaniu, Uczestnik zapisuje odgadnięte hasło w Arkuszu Odpowiedzi.
5. Po odwiedzeniu wszystkich 10 miejsc i zapisaniu rozwiązania możliwie jak największej liczby Zagadek, Uczestnik powinien skierować się do Punktu Obsługi Gry po odbiór pamiątkowego Upominku.
6. W każdym z 10 miejsc, Uczestnik oprócz Zagadki będzie również mógł znaleźć podpowiedź ułatwiającą jej rozwiązanie.
7. W celu rozwiązania Zagadek, Uczestnik może korzystać ze wszystkich dostępnych sposobów ułatwiających ich rozwiązanie, w tym z własnych urządzeń z dostępem do Internetu oraz z podpowiedzi udostępnionych przez Organizatora.
8. W przypadku wykrycia złamania Regulaminu przez Uczestnika, przedstawiciel Organizatora wpisuje do Arkusza Odpowiedzi decyzję o dyskwalifikacji Uczestnika, po czym podpisuje decyzję.
9. Decyzja o dyskwalifikacji Uczestnika przez przedstawiciela Organizatora jest ostateczna i Uczestnik nie może się od niej odwołać.
10. Zdyskwalifikowany Uczestnik nie otrzymuje Upominku po ukończeniu Gry.
11. Gra będzie toczyć się w normalnym ruchu miejskim, dlatego zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze. Każdy z Uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich Uczestników Gry oraz przestrzeganie Regulaminu odpowiadają ich opiekunowie prawni lub przedstawiciele ustawowi.
13. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla Uczestników.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie Uczestników, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

**§ 7. Zasady Gry – zakończenie**

1. Gra zostaje zakończona przez Uczestnika w momencie oddania do Punktu Obsługi Gry Arkusza Odpowiedzi z odgadniętym Głównym Hasłem Gry.



1. Uczestnika nie obowiązuje minimalny lub maksymalny czas na skończenie Gry i może on dowolnie długo brać w niej udział. Jednakże, aby Uczestnik mógł otrzymać Upominek za udział w Grze, Arkusz Odpowiedzi z odgadniętym Głównym Hasłem Gry musi zostać dostarczony do Punktu Obsługi Gry w Czasie Trwania Gry.
2. Główne Hasło Gry powstanie z połączenia liter zawartych w rozwiązaniach wszystkich 10 Zagadek.
3. Do ukończenia Gry nie jest wymagane rozwiązanie wszystkich Zagadek – Uczestnik może oddać niepełny Arkusz Odpowiedzi, z rozwiązaniami tylko części Zagadek.
4. Jeżeli Uczestnik zdecydował się na przebycie trasy Gry pieszo i posiada on urządzenie z funkcją mierzenia kroków (np. smartfon czy inteligentna opaska), w momencie zakończenia gry może on w Arkuszu Odpowiedzi zapisać aktualną liczbę przebytych kroków w ciągu dnia. Wpisanie tej liczby nie jest obowiązkowe, natomiast na podstawie zanotowanej liczby przebytych kroków w momencie rozpoczęcia i zakończenia Gry, możliwe jest obliczenie liczby kroków niezbędnej do ukończenia Gry.

**§ 8. Upominek po ukończeniu Gry**

1. Warunkiem otrzymania pamiątkowego Upominku jest ukończenie Gry, czyli oddanie do Punktu Obsługi Gry Arkusza Odpowiedzi zawierającego odgadnięte Główne Hasło Gry wraz z imieniem i nazwiskiem Uczestnika.

**§ 10. Kontakt**

**§ 9. Oświadczenia**

1. Biorąc udział w Grze, Uczestnik Gry (a w przypadku osób niepełnoletnich opiekun prawny lub przedstawiciel ustawowy Uczestnika Gry):
   * oświadcza, że akceptuje warunki określone w niniejszym Regulaminie,
   * wyraża zgodę na wykorzystywanie i przetwarzanie danych osobowych (imienia i nazwiska) oraz wizerunku Uczestnika przez Organizatora zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (tj.: Dz.U. 2019, poz. 1781),
   * wyraża zgodę na publikowanie danych osobowych (imienia i nazwiska) oraz rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika (zgodnie z art. 81 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych):
     + na łamach stron internetowych oraz portali społecznościowych prowadzonych przez Organizatora oraz w informacjach medialnych publikowanych przez Organizatora,
     + na łamach stron internetowych oraz portali społecznościowych prowadzonych przez Beneficjenta Koordynującego i Partnerów projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego, oraz w informacjach medialnych publikowanych przez te jednostki.

**§ 10. Kontakt**

1. W razie pytań lub wątpliwości, osoby zainteresowane mogą skontaktować się z Organizatorem w następujący sposób:
   * telefonicznie, pod numerem telefonu .....................,
   * za pośrednictwem profilu na portalu Facebook pod nazwą ................

Odwiedź stronę projektu:

przywracamyblekit.slaskie.pl

facebook.com/slaskie.przywracamy.blekit

instagram.com/slaskie.przywracamy.blekit

Pomysł i opracowanie gry miejskiej:

Agnieszka Szwaja, ekodoradczyni Gminy Poręba.