



Małopolska



Oddział w Krakowie

**Regulamin edukacyjnej gry terenowej
„MAŁOPOLSKA W LITERATURZE, LITERATURA W MAŁOPOLSCE”
organizowanej w dniu 28 października 2015 r.
przez Towarzystwo Nauczycieli Bibliotekarzy Szkół Polskich Oddział w Krakowie
w ramach konkursu literacko-plastycznego.**

Konkurs stanowi realizację zadania publicznego Województwa Małopolskiego w dziedzinie edukacji w 2015 r. pn. „Małopolskie czytanie” w zakresie:

- 1) kształtowania postaw w zakresie edukacji czytelniczej i medialnej poprzez organizowanie wydarzeń czytelniczych przy uwzględnieniu współpracy z małopolskimi bibliotekami,
- 2) rozwijania zainteresowań uczniów czytelnictwem na każdym etapie edukacji.

§ 1. Organizator

1. Organizatorem gry terenowej „Małopolska w literaturze literatura w Małopolsce” (zwanej dalej „Grą”), która **odbędzie się w dniu 28 października 2015 r. w Krakowie** jest Towarzystwo Nauczycieli Bibliotekarzy Szkół Polskich Oddział w Krakowie.
2. „Projekt zrealizowano przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego”.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry mogą być uczniowie gimnazjum (klasy I-III) z terenu województwa małopolskiego.
2. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest:
 - a) Zgłoszenie przez Szkołę Zespołu. **Szkoła może zgłosić tylko jeden 4-osobowy Zespół, wypełniając kartę zgłoszenia on-line na stronie <http://www.tnbsp.malopolska.pl/>, w dniach 12 - 19 października 2015 r. do godziny 23:59.**

Zgłoszenie Zespołu musi zawierać:

- nazwę placówki,
- nazwę Zespołu, przy czym, nazwa nie może zawierać słów powszechnie uznanych za obraźliwe,
- imię i nazwisko każdego członka Zespołu oraz imię i nazwisko opiekuna,
- kontaktowy adres e-mail opiekuna Zespołu, na który będą przesyłane wszystkie informacje dotyczące Gry,
- telefon komórkowy opiekuna Zespołu do kontaktu podczas gry terenowej.

W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 10 zespołów. W związku z tym Organizatorzy zastrzegają możliwość zakończenia rekrutacji we wcześniejszym terminie. Przy rejestracji decyduje kolejność zgłoszeń. Za datę przesłania zgłoszenia do Organizatorów uznaje się datę otrzymania go przez Organizatorów. Zgłoszenia otrzymane przez Organizatorów po upływie terminu dokonywania zgłoszeń, o którym mowa powyżej, nie będą brane pod uwagę.

Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry, otrzyma w ciągu 24 godzin potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze, na kontaktowy adres e-mail opiekuna Zespołu, a następnie w odrębnej wiadomości informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail. Zgłoszenie nie zawierające danych, o których mowa powyżej nie będzie brane pod uwagę.

b) Udział uczniów może odbywać się wyłącznie za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych (zał. 1). Opiekun Zespołu ma obowiązek posiadać wszystkie zgody rodziców lub opiekunów prawnych w momencie rozpoczęcia Gry.

c) Obecność opiekuna Zespołu jest obowiązkowa na każdym etapie gry. Opiekun powinien posiadać telefon komórkowy, umożliwiający skontaktowanie się z Organizatorami w razie zaistnienia takiej potrzeby.

3. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w 4-osobowe Zespoły („Zespół”). Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu. Uczestnik biorący udział w Grze nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla Uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.

§ 3. Zasady Gry

1. Gra jest organizowana w ramach **zadania publicznego Województwa Małopolskiego w dziedzinie edukacji pn. „Małopolskie czytanie”** i zostanie przeprowadzona w dniu 28 października 2015 roku, w godz. 10.00 - 12.00. Miejsce rozpoczęcia gry zostanie podane w e-mailu do opiekuna Zespołu. **Finał gry odbędzie się w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej, w Krakowie - al. Focha 39.**
2. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.
3. Zadaniem Uczestników Gry będzie wykonanie zadań przewidzianych przez Organizatora. Zadania będą dostępne w punktach Gry, w kolejności z góry ustalonej dla każdej drużyny. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom Gry przed rozpoczęciem Gry.
4. Gra ma charakter edukacyjno-rozrywkowy i w związku z tym nie wymaga od uczestników przygotowań. Gra ma na celu poprzez zabawę wprowadzić uczniów w świat małopolskiej literatury. Ważne są kreatywność i zaangażowanie uczestników.
5. Każdy Zespół otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail informacje niezbędne podczas Gry:

szczególne zasady Gry, miejsce rozpoczęcia gry (uzależnione od warunków pogodowych) i numer identyfikacyjny Zespołu nadany mu przez Organizatorów. Powyższe informacje będą przesyłane Zespołom po weryfikacji zgłoszeń, przy czym nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Gry. Organizatorzy zalecają dokładne zapoznanie się z zasadami Gry.

6. Gra rozpocznie się o godz. 10.00 (odbiór materiałów startowych od godz. 9.45) i zakończy nie później niż o godz. 12.00. Po wypełnieniu przewidzianych w Grze zadań (do godziny 12.00), zespoły zdają Karty do Organizatorów.
7. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma Kartę Gracza oraz dodatkowe instrukcje związane z Grą.
8. Uczestnicy Gry, w trakcie jej trwania muszą poruszać się spokojnie, zachowując ciszę, z poszanowaniem zasad panujących w miejscu realizacji zadań.
9. Członkowie Zespołu muszą poruszać się razem. W każdym punkcie kontrolnym Gry liczba członków Zespołu będzie weryfikowana z liczbą członków Zespołu wskazaną w zgłoszeniu i wpisaną na Karcie Gracza. Zmian w składzie Zespołu można dokonywać nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem Gry, na starcie Gry. Niezgodność liczby członków Zespołu w danym punkcie Gry z liczbą członków Zespołu wskazaną w zgłoszeniu i wpisaną na Karcie Gracza, oznacza dyskwalifikację Zespołu i jego wykluczenie z dalszej Gry.
10. Za wykonanie zadań podczas Gry, Zespoły będą otrzymywać punkty wpisywane na Kartę Gracza.
11. O kolejności wykonywania zadań, w punktach Gry decyduje organizator, umieszczając listę punktów Gry na Karcie Gracza.
12. Do godz. 12.00 zespoły zobowiązane są oddać Kartę Gracza na mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z dyskwalifikacją Zespołu.
13. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty Gracza i wykluczenia Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
14. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:
 - a) potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu (Uczestników) zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b) wyrażeniem zgody przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) oraz opiekuna Zespołu na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry,
 - c) wyrażeniem zgody przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) oraz opiekuna Zespołu na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów ich wizerunku oraz imienia i nazwiska.

§ 4. Wylanianie zwycięzców

1. Wygrywa Zespół, który jako pierwszy zakończy Grę z największą łączną ilością punktów.
2. Drugie miejsce zajmie Zespół, który jako drugi zakończy Grę z największą ilością punktów.
3. Trzecie miejsce zajmie Zespół, który jako trzeci zakończy Grę z największą łączną ilością punktów.
4. Ogłoszenie wyników Gry nastąpi nie później niż o godz. 13.00.

§ 5. Ochrona danych osobowych

1. Uczestnicy Gry podając swoje dane osobowe wyrażają zgodę na przetwarzanie ich w celach przeprowadzenia Gry, wyłonienia zwycięzców i przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagród.
2. Dane osobowe Uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2014 r., poz. 1182 z późn. zm.). Administratorem danych osobowych jest TNBSP Oddział w Krakowie
3. Przetwarzanie danych, o których mowa w ustępie 1 niniejszego paragrafu w związku z udziałem w Grze obejmuje także publikację imienia i nazwiska Uczestnika.
4. Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
5. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym prawa i obowiązki Uczestników Gry.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej <http://www.tnbsp.malopolska.pl/>.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej <http://www.tnbsp.malopolska.pl/>.

Załącznik 1
Oświadczenie

1. Wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego dziecka

.....
(imię i nazwisko dziecka)

w edukacyjnej grze terenowej organizowanej w ramach konkursu literacko-plastycznego „Małopolska w literaturze, literatura w Małopolsce” organizowanego przez Towarzystwo Nauczycieli Bibliotekarzy Szkół Polskich Oddział w Krakowie.

2. Oświadczam, że zapoznałam/em się z regulaminem konkursu i w pełni akceptuję jego warunki.

3. Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka przez Towarzystwo Nauczycieli Bibliotekarzy Szkół Polskich Oddział w Krakowie w celach informacyjnych i w zakresie związanym z organizacją i przeprowadzeniem konkursu zgodnie przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2014 r., poz. 1182 z późn. zm.). Jednocześnie oświadczam, że przekazanie danych jest dobrowolne oraz że jestem świadoma/y faktu, że przysługuje mi prawo wglądu w dane, prawo do ich poprawiania oraz do wniesienia żądania zaprzestania ich wykorzystywania, jak i do sprzeciwu wobec ich przetwarzania.

4. Wyrażam zgodę na utrwalenie i rozpowszechnienie wizerunku mojego dziecka w zakresie związanym z powyższym konkursem, a w szczególności do umieszczenia go na stronach internetowych TNBSP.

.....
(data i podpis rodzica lub opiekuna prawnego)