

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„Sami Swoi na Czerwonym Krzesle - czyli powitanie wakacji”

I. Organizacja.

1. Niniejszy Regulamin określa sposób realizacji oraz zasady udziału w Grze Terenowej „Sami Swoi na Czerwonym Krzesle -czyli powitanie wakacji”.
2. Organizatorem Gry Terenowej jest Gminna Biblioteka Publiczna w Czernicy, ul. Wojska Polskiego 9. Wszelkie kwestie związane z organizacją Gry należy kierować do organizatora, pod adres mailowy: czernica@biblioteka-czernica.pl
3. Gra terenowa będzie prowadzona przez zespół bibliotekarzy zatrudnionych w GBP w Czernicy.
4. Celem gry jest: propagowanie w aktywny sposób czytelnictwa wśród dzieci, młodzieży i dorosłych, wykorzystanie nowoczesnych technologii w propagowaniu czytelnictwa, integracja środowiska lokalnego, zaznajomienie się z lokalną historią i kulturą, kreatywny, rodzinny wypoczynek.
5. Grę przewidziano na ok 1,5-2 godz.
6. Gra odbędzie się 25.06 2022 r o godz. 10.00 w Dobrzykowicach. Trasa rozpoczyna się i kończy w bibliotece w Dobrzykowicach - ul. Szkolna 1.
7. Udział w Grze Terenowej jest dobrowolny. Organizator nie odpowiada za bezpieczeństwo/szkody uczestników biorących udział w grze.

II. Zasady gry

1. Gra przeznaczona jest dla rodzin z dziećmi. Drużynę stanowią dwie, trzy lub cztery osoby, w których przynajmniej jedną osobą musi być pełnoletnia - rodzic lub opiekun.
2. Maksymalna ilość drużyn wynosi 12. Decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Zgłoszenia do udziału przyjmujemy: telefonicznie 502-041-475, osobiście w bibliotece w Dobrzykowicach - ul. Szkolna 1, lub przez FB Biblioteka w Dobrzykowicach - do czwartku 23 czerwca, bądź do wyczerpania miejsc.
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. Pytania będą dotyczyły wsi Dobrzykowice i wybranej książki z serii Magiczne Drzewo – „Czerwone Krzesło” Andrzeja Maleszki.
6. Zasady rozgrywania gry i wyłaniania zwycięzców:
 - a) Kadra prowadząca Grę są pracownicy bibliotek. Uczestnicy są zobowiązani wykonywać polecenia członków kadry do końca Gry.
 - b) Trasa Gry pokonywana jest przez uczestników na pieszo. Pokonanie trasy w inny sposób będzie dyskwalifikowało drużynę.
 - c) Drużynom uczestniczącym w Grze zostaną nadane numery startowe. W oparciu o przekazaną mapę oraz instrukcje, drużyny wyruszają na trasę Gry.
 - d) Przed wyjściem każda drużyna otrzyma arkusz odpowiedzi z mapą i wpisaną godziną wyjścia.
 - e) Drużyny wypuszczane będą w trasę co 2 minuty. Po drodze w punktach kontrolnych drużyny wykonują zadania za które będą oceniane. Zadaniem drużyny jest dotarcie do wszystkich punktów kontrolnych zaznaczonych na mapie. W poszczególnych punktach kontrolnych drużyna odpowiada na pytanie lub wykonuje zadanie. Pytania sprawdzające wiedzę będą przygotowane na podstawie załączonych materiałów. Po poprawnym wykonaniu zadań
 - f) w poszczególnych punktach kontrolnych drużyna otrzymuje ocenę w postaci punktów tj. 1 punkt za jedno zadanie. Ocena punktowa przyznana przez kadrę prowadzącą grę jest ostateczna. Warunkiem ukończenia gry jest stawienie się na wszystkich punktach kontrolnych oraz dotarcie na metę.

II. Warunki uczestnictwa w grze terenowej.

1. Obecność przynajmniej jednej osoby dorosłej w drużynie.
2. Minimalna liczba uczestników to 2 – 1 osoba dorosła, 1 dziecko, maksymalna liczba uczestników w drużynie to 4 osoby - minimum 1 dorosły.
3. Posiadanie telefonu typu smartfon (przynajmniej jednego w drużynie) z dostępem do Internetu.
4. Wcześniejsze zainstalowanie w telefonie aplikacji QR Code Scanner i sprawdzenie poprawności działania.

II. Nagrody

1. Każdy uczestnik, który dotrze do celu otrzyma upominek od organizatora.
2. Trzy pierwsze drużyny otrzymają nagrody.
3. Wręczenie nagród odbędzie się w bibliotece bezpośrednio po zakończeniu gry.
4. Nagrody nie podlegają wymianie na inne lub na ekwiwalent pieniężny.

III. Postanowienia końcowe

1. Nieprzestrzeganie regulaminu Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie www.biblioteka-czernica.pl, a także w Punkcie Obsługi Gry (biblioteka w Dobrzykowicach, ul. Szkolna 1).
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos należy do organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
5. Podczas imprezy będzie prowadzona dokumentacja fotograficzna i filmowa w celach reklamowych organizatora. Uczestnik akceptując niniejszy regulamin zgadza się na wykorzystanie wizerunku.
6. Uczestnictwo w grze jest jednoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym regulaminem.
7. Zwycięzcami gry zostaje drużyna, która uzyska największą liczbę punktów. (max.12) oraz pokona trasę w najkrótszym czasie.