**Regulamin Gry Miejskiej**

**„Śladami Funduszy Europejskich po Chęcinach”**

**§ 1 Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Śladami Funduszy Europejskich po Chęcinach”, (zwanej dalej Grą), jest Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego w Kielcach, al. IX Wieków Kielc 3, 25-516 Kielce.

2. Gra Miejska organizowana jest w ramach ogólnopolskiej akcji promocyjnej np. Dni Otwarte Funduszy Europejskich.

3. Przez organizację Gry Miejskiej rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Chęciny oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

**§ 2 Zasady Gry**

1. Gra Miejska pt. „Śladami Funduszy Europejskich po Chęcinach” odbywa się 15 maja 2016 roku w Chęcinach, w godzinach 12.00 – 16.00.

2. Tematem przewodnim Gry Miejskiej będą Fundusze Europejskie i realizowane z ich udziałem projekty na terenie Miasta Chęciny. Szczegóły dotyczące realizacji poszczególnych zadań będą podawane uczestnikom Gry Miejskiej na bieżąco, podczas gry. Uczestnicy będą je poznawać, odnajdując kolejne wskazówki.

3. Zadaniem uczestników Gry Miejskiej jest poruszanie się między poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy będą otrzymywać punkty, w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy otrzymują   
0 punktów.

4. Udział w Grze Miejskiej jest bezpłatny.

5. Po trasie Gry Miejskiej zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.

6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.

7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator zapewnia opiekę medyczną dla osób uczestniczących   
w Grze oraz ubezpieczenie NNW każdego uczestnika Gry Miejskiej.

8. Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.

10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

**§ 3 Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest dokonanie indywidualnej rejestracji.

2. Rejestracji dokonać można do dnia 13 maja 2016 roku włącznie poprzez kompletne i poprawne wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie internetowej Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres: [gra@sladamifunduszy.pl](mailto:gra@sladamifunduszy.pl).

3. Udział w Grze Miejskiej mogą brać osoby pełnoletnie. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze Miejskiej tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy przesłać wraz z formularzem zgłoszeniowym.

4. Każda z osób biorących udział w Grze Miejskiej powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

5. Poprzez rejestrację i udział w Grze Miejskiej uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz - w uzasadnionym przypadku - imienia i nazwiska uczestnika.

6. Liczba uczestników biorących udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdego z uczestników o tym, czy został on zakwalifikowany do wzięcia udziału w Grze.

7. Uczestnicy, przed rozpoczęciem Gry Miejskiej, zostaną podzieleni na 6 zespołów. Każdy zespół będzie liczył 6 osób.

8. Przed rozpoczęciem Gry Miejskiej członkowie Zespołu otrzymają koszulki oraz tablet, za pośrednictwem którego będą otrzymywać wskazówki od Organizatora.

9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

**§ 4 Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 16:00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczony jako „Meta”.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

**§ 5 Nagrody**

1. Nagrodami w Grze są tablety.

2. Nagrodę otrzyma każdy członek zwycięskiego zespołu.

**§ 5.** **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.

4. Organizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie.