Dziękujemy za zgłoszenie się do udziału w grze miejskiej organizowanej przez Studenckie Koło Naukowe Sekcja Geograficzno-Krajoznawcza AWF Poznań w ramach oficjalnych obchodów 100-lecia Uniwersytetu Poznańskiego. Przed udziałem w grze miejskiej prosimy
o zapoznanie się z Regulaminem. Uczestnictwo w grze jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.

**I. Organizator**

1. Organizatorem Akademickiej Gry Miejskiej pt. „Gdzie kwitnie nauka”,jest Studenckie Koło Naukowe Sekcja Geograficzno-Krajoznawcza, działające na Akademii Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu.
2. Gra Miejska jest organizowana w ramach obchodów 100-lecia utworzenia Uniwersytetu Poznańskiego.
3. Gra Miejska jest wydarzeniem towarzyszącym wystawie tematycznej na Placu Adama Mickiewicza w Poznaniu.
4. Przez organizację Gry Miejskiej rozumie się przygotowania Punktów Kontrolnych na terenie miasta Poznania oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego przebiegu Gry Miejskiej.

**II. Zasady gry**

1. Gra Miejska pt. „Gdzie kwitnie nauka”, odbywa się 15 kwietnia 2019 roku w Poznaniu, w godzinach 10.00-15.00.
2. Celem Gry Miejskiej jest prawidłowe wykonanie, w określonym czasie określonych zadań, zdobycie jak największej liczy punktów na Karcie Gry, na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.
3. Część terenowa Gry Miejskiej zaczyna się od spotkania, odbioru kart startowych na Placu Adama Mickiewicza (START), w godzinach 10-12.30. Zakończenie Gry Miejskiej w tym samym miejscu (META).
4. Wyniki zostaną ogłoszone po zakończeniu Gry Miejskiej przez wszystkie zespoły,
w terminie podanym przez Organizatora.
5. Tematem Gry Miejskiej są miejsca, wydarzenia, postacie związane z dawnym Uniwersytetem Poznańskim oraz obecnymi: Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza, Uniwersytetem Medycznym im. Karola Marcinkowskiego, Uniwersytetem Przyrodniczym, Akademią Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego. Celem Gry Miejskiej jest przybliżenie jej Uczestnikom informacji, wiedzy o historiach, wydarzeniach związanych z ruchem akademickim w Poznaniu.
6. Zadaniem Uczestników Gry Miejskiej jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi z wykorzystaniem otrzymanej wcześniej mapy oraz wykonywanie zadań na Punktach Kontrolnych.
7. Informację o lokalizacji kolejnych Punktów Kontrolnych uczestnicy otrzymują bezpośrednio przed rozpoczęciem zabawy, w wybranych punktach kontrolnych oraz będą one zawarte na Karcie Gry.
8. Uczestnicy otrzymują punkty za:
	1. dotarcie na dany Punkt Kontrolny,
	2. wykonane zadanie na danym Punkcie Kontrolnym, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu realizacji zadań przewidzianych w ramach Punków Kontrolnych.
9. Punkty odnotowywane są na Kartach Startowych każdego Zespołu.
10. Każdy Punkt Kontrolny musi być zdobyty przez cały Zespół.
11. Udział w Grze Miejskiej jest bezpłatny.
12. Po trasie Gry Miejskiej Zespoły poruszają się pieszo.
13. W czasie Gry Miejskiej obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
14. Gra Miejska toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym Uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następ nieszczęśliwych wypadków dla osób uczestniczących w Grze Miejskiej.
15. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność, osoby niepełnoletnie mogą startować jedynie z pełnoletnim opiekunem.
16. Uczestnicy przystępując do Gry Miejskiej biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania Gry Miejskiej. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun Zespołu.
17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry Miejskiej mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

**III. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze Miejskiej jest prawidłowe wcześniejsze zgłoszenie Zespołu (5-10 osobowe).
2. Przed rozpoczęciem Gry Miejskiej odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.).
3. Członkiem każdego Zespołu musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. 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 Miejskiej. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć do Organizatora wraz ze zgłoszeniem lub w dzień Gry Miejskiej.
4. Każda z osób biorących udział w Grze Miejskiej powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze Miejskiej.
5. Poprzez rejestrację i udział w Grze Miejskiej każdy Uczestnik wyraża zgodę na:
	1. wzięcie udziału w Grze Miejskiej na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
	2. przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry Miejskiej (zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)),
	3. opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku Uczestnika (zdjęcia grupowe) oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika (np. zwycięzcy).
6. Administratorem Danych Osobowych jest Organizator.

**IV. Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcą jest każdy kto poprawnie wykona przygotowane zadania i ukończy grę we wskazanym miejscu.
2. Dla wszystkich Uczestników Gry Miejskiej przewidziane są upominki za udział.

**V. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu u Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry Miejskiej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry Miejskiej
z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie.