



Lufcik na tropie czystego powietrza

**Regulamin gry terenowej „Lufcik na tropie czystego powietrza”
organizowanej na terenie Gminy Sośnicowice
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 terenowej pod nazwą „Lufcik na tropie czystego powietrza”
2. Organizatorem gry terenowej „Lufcik na tropie czystego powietrza”, zwanej dalej „Grą”, jest Gmina Sośnicowice z siedzibą pod adresem Sośnicowice ul. Rynek 19, 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”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego.*
4. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się Sylwia Steczuk – ekodoradca 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 zanieczyszczenia 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.
 - Promocja Kampanii edukacyjno-informacyjnej realizowanej pod hasłem „Bierzemy powietrze pod swoje skrzydła”.

§ 3. Postanowienia ogólne

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu 29.06.2024 r na terenie Gminy Sośnicowice w godzinach 16:00-19:00, zwanych dalej „Czasem Trwania Gry”.
2. Informacja o Grze wraz z Regulaminem dostępne są na stronie internetowej Organizatora www.sosnicowice.pl
3. Udział w Grze oznacza akceptację Regulaminu, którego ostateczna interpretacja należy do Organizatora. Żadne odwołania nie zostaną uwzględnione.
4. Regulamin dostępny jest do wglądu w Punkcie Obsługi Gry w czasie jej trwania.
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.



Lufcik na tropie czystego powietrza



§ 4. Warunki udziału w Grze

1. Gra odbędzie się na terenie Gminy Sośnicowice, jednakże mogą w niej wziąć udział wszystkie osoby zainteresowane – w tym osoby niezamieszkujące terenu gminy.
2. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
3. Aby wziąć udział w Grze, należy zapisać się na listę, która znajduje się w pokoju nr 1 - Biuro Obsługi Interesanta w Urzędzie Miejskim w Sośnicowicach ul. Rynek 19, w terminie od 14.6.2024 r do 26.06.2024 r.
4. Przed rozpoczęciem gry należy zgłosić się do punktu obsługi gry, mieszczącego się na OSiR w Sośnicowicach ul. Raciborska 39. Punkt ten będzie zarówno punktem rozpoczęcia gry, jak i jej zakończenia.
5. 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.
6. W grze mogą wziąć udział grupy maksymalnie 5 osobowe, każda grupa poniżej 16 roku życia musi posiadać pełnoletniego opiekuna, sugerowany minimalny wiek uczestnika gry to 7 lat.

§ 5. Zasady Gry – rozpoczęcie

1. Po zgłoszeniu chęci udziału w Grze w Punkcie Obsługi Gry, osoba zgłaszająca staje się Uczestnikiem Gry.
2. W ramach rozpoczęcia Gry, każdy Uczestnik otrzyma komplet materiałów wymaganych do ukończenia Gry: Wprowadzenie do gry, Mapę gry, Kartę gry, Kartę liter do hasła oraz długopis.
3. Mapa zawiera wskazówki dotyczące dokładnego umiejscowienia wszystkich Zagadek na terenie Gminy Sośnicowice
4. Arkusz Odpowiedzi zawiera
 - miejsce do wpisania imienia i nazwiska Uczestnika,
 - miejsce do wpisania rozwiązania każdej z 9 Zagadek,
 - miejsce na notatki uczestnika (wypełniane opcjonalnie).

§ 6. Zasady Gry – przebieg

1. Na otrzymanej przez Uczestnika Mapie Gry zaznaczono miejsca ukrycia 9 Zagadek.
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 Karcie Gry.
5. Na przygotowanej trasie oprócz Zagadki Uczestnik będzie również znaleźć podpowiedź ułatwiającą jej rozwiązanie.
6. 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.
7. Po odwiedzeniu wszystkich 9 miejsc i rozwiązaniu Zagadek, Uczestnik kieruje się do Punktu Obsługi Gry po odbiór Karty Hasła Głównego, które powstanie po wypełnieniu pól literami pozyskanymi z rozwiązań Zagadek.
8. W przypadku wykrycia złamania Regulaminu przez Uczestnika, przedstawiciel Organizatora wpisuje do Arkusza Odpowiedzi decyzję o dyskwalifikacji Uczestnika, po czym podpisuje decyzję.





Lufcik na tropie czystego powietrza

9. Decyzja o dyskwalifikacji Uczestnika przez przedstawiciela Organizatora jest ostateczna i Uczestnik nie może się od niej odwołać.
10. Po uzupełnieniu Karty Hasła Głównego, Uczestnik udaje się do Punktu Obsługi Gry gdzie po weryfikacji otrzyma Upominek.
11. Zdyskwalifikowany Uczestnik nie otrzymuje Upominku po ukończeniu Gry.
12. Gra będzie toczyć się w normalnym ruchu miejskim, dlatego zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.
13. 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.
14. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla Uczestników.
15. 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 Karty Gry oraz Karty Hasła Głównego
2. 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, Karta Gry oraz Karta Hasła Głównego muszą zostać dostarczona do Punktu Obsługi Gry w Czasie Trwania Gry.
3. Główne Hasło Gry powstanie z połączenia liter zawartych w rozwiązaniach wszystkich 9 Zagadek.
4. Do ukończenia Gry wymagane jest rozwiązanie wszystkich Zagadek.

§ 8. Upominek po ukończeniu Gry

1. Warunkiem otrzymania pamiątkowego Upominku jest ukończenie Gry, czyli oddanie do Punktu Obsługi Gry Karty Gry oraz Karty Hasła Głównego z prawidłowymi odpowiedziami.
2. Organizator po pozytywnej weryfikacji wydaje Uczestnikowi Upominek.

§ 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 portalach społecznościowych prowadzonych przez Organizatora oraz w informacjach medialnych publikowanych przez Organizatora,
 - na łamach stron internetowych oraz portalach społecznościowych prowadzonych przez Beneficjenta Koordynującego i Partnerów projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu





Lufcik na tropie czystego powietrza

ochrony powietrza dla województwa śląskiego, oraz w informacjach medialnych publikowanych przez te jednostki.

§ 10. Kontakt

W razie pytań lub wątpliwości, osoby zainteresowane mogą skontaktować się z Organizatorem w następujący sposób:

- telefonicznie, pod numerem telefonu 32 335 86 11,

Odwiedź stronę projektu:

przywracamyblekit.slaskie.pl

[facebook.com/slaskie.przywracamy.blekit](https://www.facebook.com/slaskie.przywracamy.blekit)

[instagram.com/slaskie.przywracamy.blekit](https://www.instagram.com/slaskie.przywracamy.blekit)

<https://www.youtube.com/@SlaskiePrzywracamyBlekit>

<https://open.spotify.com/show/1ACVdZB9IU71Knak5sRDrm>

Opracowanie gry terenowej:

Dominika Bukalak-Gaik, Ekodoradca Subregionalny
Związku Gmin i Powiatów Subregionu Północnego Województwa Śląskiego



Województwo
Śląskie

Projekt zintegrowany LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa Śląskiego realizowany jest przy dofinansowaniu z Programu LIFE Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej. LIFE20 IPE/PL/000007 - LIFE-IP AQPS-SILESIA-SKY

