

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

Znajdź swojego Superbohatera!

Celem gry miejskiej "Znajdź swojego Superbohatera!" jest wprowadzenie uczestników w świat historii regionalnej Siedlec, umożliwiając im odkrycie lokalnych bohaterów, których życie i działalność miały istotny wpływ na rozwój miasta. Uczestnicy nie tylko poznają lokalnych bohaterów, ale także poczuć się częścią historii Siedlec, odkrywając, że każdy z nas może być "superbohaterem" w swojej społeczności.

§ 1. Organizator:

- Biblioteka Pedagogiczna im. Heleny Radlińskiej w Siedlcach.

§ 2. Partnerzy:

- ELMO SA
- Muzeum Regionalne im. Mieczysława Aślanowicza w Siedlcach
- PTTK Oddział Podlasie w Siedlcach
- Siedleckie Stowarzyszenie Społeczno - Kulturalne BRAMA

§ 3. Adresaci:

Uczniowie szkół średnich z terenu miasta Siedlce. Każda szkoła zgłasza tylko jedną trzyosobową drużynę.

§ 4. Cel Gry:

- Promowanie czytelnictwa,
- Poznanie historii regionalnej,
- Promowanie miasta,
- Integracja uczestników,
- Rozwijanie umiejętności pracy w grupie,
- Interakcja z miejskimi przestrzeniami

§ 5. Zasady Gry:

1. Warunkiem udziału w Grze jest terminowa rejestracja zespołu.
2. Karty zgłoszenia udziału szkoły w Grze oraz podpisane Oświadczenie Rodzica każdego z Uczestników (wzór w załączeniu) należy dostarczyć osobiście do Wypożyczalni [ul. Asłanowicza 2, Siedlce] lub przesłać e-mailem na adres: **wuz@bpsiedlce.pl** do dnia **15 maja 2025 r.**
3. Zgłoszenie powinno zawierać: nazwę szkoły, klasę, imiona i nazwiska uczestników, imię i nazwisko oraz telefon kontaktowy i adres e-mail nauczyciela (opiekuna grupy).
4. Uczestnicy grają w trzyosobowych zespołach pod nadzorem nauczyciela. Każda szkoła może zgłosić tylko 1 zespół.
5. Gra rozpocznie się 21 maja 2025 roku o godzinie 10:00 w auli Biblioteki Pedagogicznej im. Heleny Radlińskiej w Siedlcach, ul. Asłanowicza 2 w Siedlcach.
6. Czas trwania Gry - około 3 godziny lekcyjne.
7. Gra będzie polegała na rozwiązywaniu przez uczestników zagadek logicznych, które doprowadzą do wykonaniu zadania finałowego.
8. Nagrodzeni zostaną uczestnicy, którzy prawidłowo rozwiążą zadanie finałowe.
9. W czasie Gry każdy uczestnik jest zobowiązany do przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
10. Nie dostosowanie się do tego wymogu, choćby przez jednego z uczestników szkolnej drużyny, będzie skutkowało wykluczeniem całego zespołu z dalszej rywalizacji.
11. W przypadku naruszenia przez któregokolwiek gracza niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play lub utrudniania Gry innym graczom (np. poprzez niszczenie wskazówek), organizatorzy mają prawo wykluczenia całego zespołu z dalszej zabawy w dowolnym momencie gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest nieodwołalna.
12. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu Gry.
13. Udział w Grze jest bezpłatny.
14. Ponieważ Gra odbywa się w godzinach lekcyjnych, uczestnicy objęci są szkolnym ubezpieczeniem od nieszczęśliwych wypadków. Organizatorzy nie ubezpieczają uczestników dodatkowo.
15. Odpowiedzialność prawno-cywilną za niepełnoletnich uczestników gry przez cały czas trwania ponoszą opiekunowie zespołu uczniowskiego z danej szkoły.

16. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki losowe, spowodowane nieodpowiednim zachowaniem i nie przestrzeganiem zasad bezpieczeństwa.

17. Nadesłanie Karty Zgłoszenia i Oświadczenia Rodzica oraz odbiór Karty Startowej są równoznaczne z:

- wzięciem udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,
- wyrażeniem zgody na publikowanie w mediach wizerunku oraz danych osobowych.

§ 6. Postanowienia końcowe:

1. Regulamin Gry będzie udostępniony do wglądu na stronie internetowej Organizatora.

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

Koordynatorzy: Anna Mirońska, Aneta Jasińska tel.(25) 632 38 16

Zgłaszając swój udział w imprezie, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej regulaminem.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.