**Regulamin Gry Miejskiej**

***“Tajemniczym szlakiem średniowiecznego Reszla”***

***§ 1 Organizator***

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Środowiskowy Dom Samopomocy
w Reszlu.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów z zadaniami na terenie miasta Reszel oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

***§ 2 Cele gry***

1. Przybliżenie uczestnikom historii i tradycji miasta Reszel poprzez zwiedzanie najciekawszych miejsc i zabytków.
2. Zainspirowanie do aktywnego spędzania czasu wolnego oraz wspólnego poznawania miast na Warmii i Mazurach.
3. Wykorzystywanie istniejącej infrastruktury turystycznej do promocji prozdrowotnych form wypoczynku i rekreacji, przy jednoczesnym zdobywaniu wiedzy i ciekawych doświadczeń.
4. Aktywizacja osób niepełnosprawnych z zaburzeniami psychicznymi.
5. Rozwijanie aktywności fizycznej osób niepełnosprawnych.
6. Integracja uczestników Środowiskowych Domów Samopomocy
i Warsztatów Terapii Zajęciowej ze społecznością lokalną.
7. Rozwijanie zainteresowań historią Warmii i Mazur.
8. Promocja zdrowego trybu życia i aktywna rehabilitacja.
9. Przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu.
10. Wzbogacenie oferty kulturalnej oraz promocja miasta Reszel.

 ***§3 Zgłoszenie i uczestnicy gry***

1. Zgłoszenie chęci udziału w Grze należy dokonać do **20 czerwca 2022roku mailowo na adres** **sdsreszel@onet.pl**
2. Ogłoszenie listy zakwalifikowanych Środowiskowych Domów Samopomocy oraz Warsztatów Terapii Zajęciowej nastąpi **do 24 czerwca 2022roku**
3. Termin wysyłania kart zgłoszeniowych zakwalifikowanych ŚDS i WTZ nastąpi do **01 lipca 2022roku**.
4. W Grze preferowany jest udział grup mieszanych uczestników ŚDS
i WTZ liczące 5 osób, w tym 1 terapeuta/instruktor.
5. **Uczestnicy zobowiązani są przyjechać w strojach średniowiecznych
z herbem i nazwą swojego grodu w formie proporca oraz posiadać obuwie dostosowane do pieszych wędrówek oraz płaszcz przeciwdeszczowy**.
6. Proporce przechodzą na własność Organizatora.
7. Poprzez rejestracje i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
8. Udział w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
9. Przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry
10. Opublikowanie przez Organizatora na stronach internetowych, portalach społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika.
11. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajda się w Punkcie.
12. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.

***§4 Zasady gry***

1. Gra odbędzie się 25 sierpnia 2022 roku w godzinach od 9.00 do 14.00 na terenie miasta Reszla oraz Środowiskowego Domu Samopomocy w Reszlu.
2. Uczestników Gry obowiązuje wiedza dotycząca najciekawszych zabytków i ciekawostek historycznych Reszla oraz herbów poszczególnych miejscowości Powiatu Kętrzyńskiego.
3. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
4. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną.
5. W przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół bądź członka grupy w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
6. Warunkiem uczestnictwa w grze jest rejestracja uczestników
w Środowiskowym Domu Samopomocy w Reszlu, ul. Podzamcze 1, poszczególnych ŚDS i WTZ w dniu przyjazdu.
7. Każdy ŚDS i WTZ zobowiązany jest do zaopatrzenia swojej grupy
w identyfikatory z imieniem i nazwiskiem oraz nazwa ośrodka.
8. Stan zdrowia każdego z uczestników powinien umożliwić udział
w Grze.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
10. Organizator zapewnia ciepły posiłek.

***§5 Postanowienia ogólne***

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatorów.
2. Rejestracja uczestnika jest jednoznaczna z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy
do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian
w Regulaminie.

***§6 Dodatkowe informacje***

1. Organizator zapewnia parking dla przyjezdnych Gości, znajdujący się na posesji Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Reszlu,
ul. Konopnickiej 2.
2. Przyjazd i ubezpieczenie uczestników odbywa się koszt własny.
3. Rezygnacja z udziału w Grze musi być niezwłocznie zgłoszona Organizatorowi

**Klauzula Informacyjna do Regulaminu Gry Miejskiej**

***“Tajemniczym szlakiem średniowiecznego Reszla”***

Przetwarzanie danych osobowych Na podstawie art. 13 ust. 1 i 2 rozporządzenia 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 (ogólnego rozporządzenia o ochronie danych), Dz.U.UE.L.2016.119.1 (dalej: RODO), informujemy, że:

1. Administratorem pozyskiwanych danych osobowych jest Środowiskowy Dom Samopomocy w Reszlu, ul. Podzamcze 1 , 11-440 Reszel e-mail: sdsreszel@onet.pl;

2. w sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt
z inspektorem ochrony danych osobowych, e-mail: iod@audytiwycena.pl;

3. podane dane osobowe przetwarzane będą dla celu organizacji
i przeprowadzenia gry;

4. podstawą do przetwarzania danych osobowych jest wyrażona zgoda na ich przetwarzanie (art. 6 ust. 1 lit. a rozporządzenia);

5. Pana/Pani dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie przez okres
i w zakresie niezbędnym do prawidłowej realizacji Gry;

7. podanie przez Panią/Pana danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz konsekwencją braku zgody będzie odmowa w zakresie dopuszczenia do wzięcia udziału w Grze;

8. odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będzie Środowiskowy Dom Samopomocy w Reszlu w tym portal obsługiwane przez Środowiskowy Dom Samopomocy m.in. Facebook;

9. zgodnie z przepisami przysługuje Państwu prawo: dostępu do swoich danych, do ich sprostowania (poprawiania), wycofania zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, z zastrzeżeniem pkt 8.

10. jeśli stwierdzą Państwo, że przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy Rozporządzenia, mają Państwo prawo wnieść skargę do organu nadzorczego Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (adres siedziby: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

**Gra Miejska**

***“Tajemniczym szlakiem średniowiecznego Reszla”***

**KARTA ZGŁOSZENIOWA**

|  |
| --- |
| Nazwa Ośrodka |
|  |
| Adres |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Imię i nazwisko uczestnika** | **Podpis** |
| **1** |  |  |
| **2** |  |  |
| **3** |  |  |
| **4** |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Imię i nazwisko opiekuna** | **Stanowisko i nr tel** |
| **1** |  |  |