

# **Regulamin Gry Miejskiej**

## **“Tajemniczym szlakiem średniowiecznego Reszla – Jak uwolnić czarownicę ?”**

Gra Miejska obejmuje dwie kategorie:

1. Gra Miejska – „Jak uwolnić czarownicę”
2. Obraz na płótnie „Reszel w średniowieczu”

### **§ 1 Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Środowiskowy Dom Samopomocy w Reszlu ul. Podzamcze 1, 11-440 Reszel nr. tel. 89 755 00 11 lub 515 958 142
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. Rozwijanie potrzeby tworzenia osób niepełnosprawnych uzdolnionych artystycznie.

### **§ 3 Zgłoszenie i uczestnicy gry**

1. Zgłoszenie chęci udziału w Grze należy dokonać do **30 czerwca 2023 roku mailowo na adres [kontakt@sds-reszel.pl](mailto:kontakt@sds-reszel.pl)**
2. Dom, który zgłasza swój udział w Grze jest zobowiązany do wzięcia udziału w dwóch kategoriach: Gra Miejska i Obraz na płótnie.
3. Ogłoszenie listy zakwalifikowanych Środowiskowych Domów Samopomocy oraz Warsztatów Terapii Zajęciowej nastąpi **do 07 lipca 2023 roku**
4. Termin wysyłania kart zgłoszeniowych zakwalifikowanych ŚDS i WTZ nastąpi do **14 lipca 2023 roku**.
5. W Grze preferowany jest udział grup mieszanych uczestników ŚDS i WTZ liczące 5 osób w tym 1 terapeuta/instruktor, 1 autor pracy plastycznej oraz kierowca
6. **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.** Jedna osoba z zespołu zobowiązana jest przyjechać w stroju „czarownicy”.
7. Zespoły, które brały udział w Grze w roku 2022 nie przywożą nowych proporców.
8. Proporce przechodzą na własność Organizatora.
9. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
  - a) udział w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
  - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry,
  - c) opublikowanie przez Organizatora na stronach internetowych, portalach społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika.
10. 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 znajdą się w Punkcie.
11. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.

### **§ 4 Zasady gry**

1. Gra odbędzie się 24 sierpnia 2023 roku w godzinach od 9.00 do 15.00 na terenie miasta Reszla oraz Środowiskowego Domu Samopomocy w Reszlu.
2. Uczestników Gry obowiązuje wiedza dotycząca najciekawszych zabytków i ciekawostek historycznych Reszla. Elementem

przewodnim Gry jest czarownica i ogień w związku z tym wymagana jest wiedza na temat pożarów, które doświadczyło miasto w okresie średniowiecza.

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 Konkurs – praca plastyczna**

1. Praca plastyczna o tematyce „Reszel w średniowieczu”.
2. Konkurs odbędzie się dnia 24 sierpnia 2023 roku.
3. Prace na konkurs należy przywieść gotową na Grę Miejską, z metryczką: nazwą ŚDS lub WTZ, imieniem i nazwiskiem autora pracy (uczestnika ŚDS lub WTZ), umieszczonej na tylnej stronie pracy.
4. Wymiary pracy 70 cm x 50 cm
5. Prace konkursowe przechodzą na własność organizatora
6. Za prace plastyczne będą przyznane I, II i III miejsca

### **§ 6 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.

### **§ 7 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.U.E.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: [kontakt@sds-reszel.pl](mailto:kontakt@sds-reszel.pl);
2. w sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z inspektorem ochrony danych osobowych, e-mail: [iod@audytiwycena.pl](mailto: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 – jak uwolnić czarownicę”*

#### **KARTA ZGŁOSZENIOWA**

Nazwa Ośrodka
Adres

<b>Lp.</b>	<b>Imię i nazwisko uczestnika</b>	<b>Podpis</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		
<b>3</b>		
<b>4</b>		
<b>5</b>		

<b>Lp.</b>	<b>Imię i nazwisko opiekuna</b>	<b>Stanowisko i nr tel.</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		