**Regulamin**

**Przemyskiej Gry Literackiej pt. „CSI: Przemyśl. Kryminalne zagadki”**.

**§ 1**

**Organizatorzy**

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest *Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka im. Józefa Gwalberta Pawlikowskiego w Przemyślu.*
2. Autorami scenariusza GRY są bibliotekarze bibliotek szkolnych Przemyśla i okolic oraz pracownicy PBW w Przemyślu wraz z filiami, współpracujący w ramach tzw. *Sieci współpracy i samokształcenia.*
3. Gra Miejska zwana będzie w niniejszym Regulaminie GRĄ.
4. GRA kierowana jest do uczniów szkół podstawowych (klas VI, VII, II i III gimnazjalna), licealnych (I i II) oraz technikum (I, II i III).
5. **Warunkiem uczestnictwa danej szkoły w GRZE jest udział nauczyciela w warsztatach pt.: *Literackie gry miejskie jako forma propagująca czytelnictwo* (25.10.2017 r., 17.01.2018 r. oraz 28.02.2018 r.), zorganizowanych przez PBW w Przemyślu.**
6. Każda szkoła może wystawić jedną grupę reprezentacyjną składającą się z 5 uczniów (+ opiekun).
7. Zgłoszenia szkół chętnych do wzięcia udziału w grze należy dokonać w terminie do 25 kwietnia 2018 r. pod numerem telefonu 16 678 49 42 (Agnieszka Biedroń, Elżbieta Krupa).
8. Warunkiem uczestnictwa ucznia w grze jest podpisanie przez rodzica / opiekuna prawnego zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku dziecka i dostarczenie jej do PBW w Przemyślu najpóźniej w dniu gry, jednak przed jej rozpoczęciem. Odpowiedni formularz stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za żadne zdarzenia będące następstwem udziału w GRZE.

**§ 2**

**Zasady gry**

1. Gra Miejska zostanie przeprowadzona 16 maja 2018 r. (środa) w godz. 11.00 – 13.00 na terenie miasta Przemyśla. Rozpoczęcie na Placu Niepodległości.
2. Gra będzie złożona z konkurencji (np. sprawdzających wiedzę, spostrzegawczość, logiczne myślenie lub kreatywność) związanych tematycznie z życiem i twórczością pisarzy, którzy pochodzą z Przemyśla i okolic.
3. Uczestnicy poruszają się po mieście pieszo. Zabrania się korzystania ze środków komunikacji miejskiej. Zdyskwalifikowaniem grozi również korzystanie z zasobów Internetu (np. poprzez telefon komórkowy). Obowiązuje zasada *„fair play”*.
4. Zwycięży grupa, która korzystając z otrzymanej mapy i wskazówek odnajdzie wszystkie punkty kontrolne, prawidłowo wykona zadania, jako pierwsza dotrze do mety i zaprezentuje zebrane materiały.
5. Za zajęcie 1. miejsca zostanie przyznana nagroda rzeczowa. Pozostali gracze otrzymają dyplomy pamiątkowe.

**§ 3**

**Prawa i obowiązki organizatorów**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przerwania GRY bez podania przyczyny.
2. Organizatorzy działają zgodnie z ustawą (Ustawa o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku, Dz, U. nr 133, poz. 833, z późn. zm.).

**§ 4**

**Postanowienia końcowe**

1. Zgłoszenie uczestnictwa w Grze jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego Regulaminu.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie Gry.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do podejmowania decyzji w przypadkach wątpliwych.