

## Regulamin gry terenowej i teleturnieju organizowanych w ramach gry „Drużyna Książki”

### § 1. Organizator

1. Organizatorem Gry „Drużyna Książki” jest Fundacja EKOSTER z siedzibą w Konarzycach we współpracy ze Szkołą Podstawową w Konarzycach i Filią w Konarzycach Biblioteki Gminnej w Podgórzu.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie wszelkich materiałów oraz wszystkie czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### § 2. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. **Uczestnikiem** Gry może być każdy uczeń z klasy IV-VIII ze Szkoły Podstawowej w Konarzycach, przy czym warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja **Drużyny** liczącej od 6 do 9 osób spośród Uczestników z jednej klasy.
2. Każda spośród klas: IV, V, VI, VII, VIII z SP w Konarzycach ma obowiązek wystawić minimum dwie Drużyny.
3. Każda Drużyna musi wybrać jednego **Opiekuna**, tj. osobę pełnoletnią, najlepiej rodzica jednego z Uczestników z Drużyny.
4. Każda Drużyna musi wybrać dla siebie nazwę.
5. Zgłoszenia dokonać można w sekretariacie Szkoły Podstawowej w Konarzycach (u p. Magdy Malinowskiej) do dnia **26 marca 2019 r.** Dokonując zgłoszenia należy podać skład Drużyny (**nazwiska Uczestników i Opiekuna**), **klasę i nazwę Drużyny**.
6. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
  - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
  - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883 i rozporządzeniem 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);
  - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
7. W trakcie Gry skład poszczególnych Drużyn się nie zmienia.
8. Osoby ze zdiagnozowanym stopniem niepełnosprawności mogą wziąć udział w Grze jako **Uczestnicy Dodatkowi** i dołączyć do jednej wybranej Drużyny opisanej w par. 2 pkt 1, nawet jeśli Drużyna będzie liczyć maksymalną dopuszczalną liczbę osób, czyli 9).

### § 3. Zasady Gry

1. Gra „Drużyna Książki” trwa od **26 marca 2019 roku** do **21 czerwca 2019 roku** w Konarzycach.
2. Celem Gry jest zainspirowanie do czytania książek.
3. Każda Drużyna otrzyma do wykonania **Zadania**. Za każde poprawnie wykonane Zadanie Uczestnicy otrzymują **punkty** dla swojej Drużyny, natomiast za błędnie wykonane Zadanie Uczestnicy nie uzyskują żadnych punktów.

4. Drużyna może otrzymać karę w postaci **punktów ujemnych** za nieprzestrzeganie określonych terminów wyznaczonych przez Organizatora, w szczególności terminów przekazywania książek innym Uczestnikom Gry i terminów wypełniania poszczególnych Zadań ( -1 punkt za spóźnienie większe niż 3 dni u każdego członka Drużyny lub całej Drużyny (w przypadku zadań drużynowych)).
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. **Zadania indywidualne** każdego Uczestnika Gry (za wyjątkiem Uczestnika Dodatkowego, par. 2 pkt 8) do samodzielnego wykonania, to:
  - Zadanie 1: Przeczytanie 4 **książek podstawowych** w ciągu 8-10 tygodni (od 26 marca do 7 czerwca 2019). Książki dobrane są pod kątem wieku Uczestników i z uwzględnieniem najbardziej popularnych pozycji wśród młodzieży z całej Polski.
  - Zadanie 2: Wypełnienia specjalnie opracowanych **ankiet** sprawdzających znajomość każdej z 4 książek z Zadania 1. Ankieta będzie zawierać od 5 do 10 pytań o różnym stopniu trudności. Ankieta dla każdego Uczestnika będzie udostępniona do dnia, w którym odbędzie się zadanie drużynowe 2 i/lub 3 (opisane poniżej w pkt. 9).
  - Zadanie 3: Uczestnictwo w 2 spotkaniach bibliotecznych w ciągu 12 pierwszych tygodni trwania Gry (średnio 1 spotkanie na 5 tygodni). Spotkania będą poświęcone wyszukiwaniu informacji, przekazaniu wiedzy przydatnej do rozwiązywania Zadań, umiejętności szyfrowania i rozkodowywania wiadomości itd.
  - Zadanie 4: przeczytanie 1 **książki dodatkowej** w ciągu 11 tygodni (od 1 kwietnia do 9 czerwca 2019 r.). Książkę dodatkową każdy Uczestnik wybierze sam spośród książek dodatkowych podanych przez Organizatora.
  - Zadanie 5: namówienie dorosłej osoby do odwiedzenia Biblioteki w Konarzycach, wypożyczenia (lub indywidualnego domówienia się co do lektury z bibliotekarką) i przeczytania jednej książki i wypełnienia ankiety sprawdzającej. Każdy Uczestnik może zaangażować do tego działania maksymalnie 2 dorosłe osoby.
7. Za wykonanie Zadań z pkt. 6 Uczestnik może zyskać punkty:
  - maksymalnie 10 punktów za każdą przeczytaną książkę (podstawową i dodatkową) i poprawnie wypełnioną ankietę (Zadania 1, 2, 4). Każdy Uczestnik może zdobyć maksymalnie 50 punktów za wykonanie tych Zadań;
  - 3 punkty za uczestnictwo w spotkaniu bibliotecznym (Zadanie 3). Każdy Uczestnik może zdobyć 6 punktów uczestnicząc w 2 spotkaniach;
  - maksymalnie 10 punktów za zaangażowanie osoby dorosłej (Zadanie 5). Każdy Uczestnik może zdobyć maksymalnie 20 punktów (zakładając zaangażowanie 2 osób dorosłych) za to Zadanie.łącznie każdy Uczestnik może zdobyć maksymalnie 76 punktów dla swojej Drużyny.
8. Punkty indywidualnie zdobyte przez każdego Uczestnika Drużyny wpływają na konto jego Drużyny. Z uwagi na różną możliwą liczebność drużyn (od 6 do 9 osób) będzie zastosowany przelicznik w przypadku drużyn bardziej licznych:
  - drużyna licząca 6 osób może w Zadaniach indywidualnych zdobyć maksymalnie:  $76 \times 6 = 456$  punktów;
  - drużyna licząca 7 osób może w Zadaniach indywidualnych zdobyć maksymalnie:  $76 \times 7 = 532$  punkty, więc zastosowany będzie przelicznik „6/7” do zdobytych punktów indywidualnych, czyli maksymalnie może po przeliczeniu zdobyć  $532 \times 6/7 = 456$  punktów;
  - drużyna licząca 8 osób może w Zadaniach indywidualnych zdobyć maksymalnie:  $76 \times 8 = 608$  punktów, więc zastosowany będzie przelicznik „6/8” do zdobytych punktów indywidualnych, czyli maksymalnie może po przeliczeniu zdobyć  $608 \times 6/8 = 456$  punktów;

- drużyna licząca 9 osób może w Zadaniach indywidualnych zdobyć maksymalnie:  $76 \times 9 = 684$  punktów, więc zastosowany będzie przelicznik „6/9” do zdobytych punktów indywidualnych, czyli maksymalnie może po przeliczeniu zdobyć  $684 \times 6/9 = 456$  punktów;

**9. Zadania drużynowe** każdej Drużyny, to:

Zadanie 1: Wykonanie zadań drużynowych (w postaci ankiet do wypełnienia) uwzględniających rozwiązywanie zagadek z uwzględnieniem poszukiwań w książkach.

Zadanie 2: **Gra terenowa**, w której drużyny będą rywalizować w terenie (poza budynkiem szkoły i biblioteki).

Zadanie 3: **Teleturniej**, sprawdzający wiedzę Uczestników na temat przeczytanych książek.

Regulamin Gry terenowej i Teleturnieju będzie udostępniony w czerwcu 2019 r., nie później niż 2 dni przed omawianymi wydarzeniami.

10. Za wykonanie zadań drużynowych z pkt. 9 każda Drużyna otrzymuje punkty. Można zdobyć maksymalnie 100 punktów za każde z trzech zadań drużynowych, co łącznie da maksymalnie 300 punktów.

11. Punkty dodatkowe przyznane będą drużynom, które zaangażują Uczestnika Dodatkowego (opisanego w par. 2 pkt 8). Dopisanie go do Drużyny to 10 punktów. Ponadto Uczestnik Dodatkowy dostanie do wykonania Zadania indywidualne opracowane i dopasowane do jego możliwości, a za ich wykonanie będzie mógł uzyskać maksymalnie 10 punktów.

**12. Rola Opiekuna Drużyny:**

1) w czerwcu pełnić opiekę nad swoją drużyną w czasie gry terenowej (ok. 3-4 godziny) i turnieju w szkole (ok. 2-3 godziny),

2) możliwość zdobycia punktów dla swojej drużyny (analogicznie jak w par. 3 pkt. 6 Zadanie 5) przez odwiedzenie Biblioteki w Konarzycach, wypożyczenia (lub indywidualnego domówienia się co do lektury z bibliotekarką) i przeczytania jednej książki, i wypełnienie ankiety sprawdzającej. Za to może być przyznane maksymalnie 10 pkt. (Uwaga, jeśli Opiekun drużyny będzie jedną z osób dorosłych namówionych przez członków Drużyny zgodnie z par. 3 pkt. 6 Zadaniem 5, to aby uzyskać punkty dla swojej drużyny z racji bycia Opiekunem, musi przeczytać drugą książkę i wypełnić drugą ankietę).

3) Ponadto Opiekun może (choć najlepiej, by wykonywał poniższe zadania wybrany członek drużyny):  
- motywować swoją drużynę,  
- pomagać w dopilnowaniu (średnio raz na 2 tygodnie), aby członkowie drużyny w terminie oddawali i wymieniali książki, aby uniknąć punktów ujemnych,

13. Wszystkie Zadania (wszystkich uczestników drużyn i opiekunów), poza grą terenową i teleturniejem, powinny być wykonane do **7 czerwca 2019 r.** Termin gry terenowej i teleturnieju będzie podany na początku czerwca 2019 r.

14. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

15. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.

16. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad *fair play* bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

18. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

#### § 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Drużyny, które do tego czasu nie zakończą Gry lub pewnych jej części, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatniej części Gry w czasie Teleturnieju.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzymają równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

#### § 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie.

Konarzyce, 4.06.2019 r.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego.**