

REGULAMIN UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

§1

Postanowienia ogólne

1. **Projekt** nosi nazwę: „**Twoja Tura! Młodzi tworzą klub planszowy.**”
2. Realizatorem projektu jest **Stowarzyszenie QLT**, mające siedzibę pod adresem: ul. Kościelna 2b, 14-105 Łukta, o numerze KRS: 0000637791.
3. Projekt realizowany jest w ramach zadania publicznego Zarządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego, które nosi nazwę: REALIZACJA PROGRAMU WSPIERANIA INICJATYW MŁODZIEŻOWYCH W WOJEWÓDZTWIE WARMIŃSKO-MAZURSKIM – DZIAŁAMY W NASZEJ SPOŁECZNOŚCI LOKALNEJ.
4. Kandydat – osoba ubiegająca się o uczestnictwo w projekcie.
5. Uczestnik – kandydat zakwalifikowany do uczestnictwa w projekcie.
6. Uczestnik projektu staje się automatycznie członkiem klubu planszowego.
7. Rekrutacja do projektu ma charakter dobrowolny.

§2

Rekrutacja do projektu

1. Rekrutacja odbywa się od 27 maja 2022 r. i trwa do 6 czerwca 2022 r.
2. Rekrutacja odbywa się po przez wypełnienie deklaracji uczestnictwa.
3. Złożenie deklaracji uczestnictwa jest jednocześnie zgodą na przetwarzanie danych osobowych, zgodą na rozpowszechnianie wizerunku zgodnie z przepisami ustawy z dnia 04 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, (ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2018 poz. 1191)
4. W przypadku chęci uczestnictwa w projekcie przez niepełnoletnie osoby, wymagana jest zgoda opiekuna prawnego i jego podpis na deklaracji.
5. Uczestnik w momencie składania deklaracji musi mieć ukończone 10 lat, niezależnie od zgody rodzica.
6. Deklaracje uczestnictwa dostępne są w formie papierowej w GOK w Łukcie u instruktora gier planszowych.
7. Ilość miejsc dla osób deklarujących udział w projekcie jest ograniczona.
8. Realizator może odmówić udziału w projekcie, jeśli przekroczona zostanie zakładana liczba uczestników projektu w ilości 8 osób. Możliwe jest zwiększenie liczby uczestników, w przypadku gdy pozyskane zostaną środki od sponsorów.
9. W przypadku zbyt dużej liczby chętnych o udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
10. Osoby które nie zakwalifikowały się do projektu trafią na listę rezerwową.
11. O wynikach kwalifikacji do projektu osoba składająca deklaracje zostanie poinformowana przez członków Stowarzyszenia QLT osobiście lub telefonicznie.

§4

Uczestnik

1. Uczestnikiem projektu jest osoba, która złożyła deklaracje uczestnictwa i została zakwalifikowana do udziału w projekcie.

2. Uczestnik projektu powinien spełniać kryteria wiekowe tj. w momencie składania deklaracji mieć ukończone 10 lat.
3. Każdy uczestnik projektu otrzyma zaprojektowaną przez klub koszulkę oraz saszetkę.
4. Uczestnik, zwany dalej członkiem klubu, otrzyma legitymację członkowską.
5. Do obowiązków uczestnika projektu należą:
 - a. obecność na wcześniej umówionych spotkaniach,
 - b. podpisywanie listy obecności na spotkaniach,
 - c. udział w życiu klubu planszowego,
 - d. pomoc w organizacji wydarzenia pn. Noc Gier Planszowych,
 - e. pomoc w organizacji wypożyczalni gier planszowych,
 - f. współdziałanie z innymi uczestnikami projektu,
 - g. pomaganie innym uczestnikom i członkom klubu.

§5

Klub gier planszowych

1. Uczestnicy projektu założą własny nieformalny klub planszowy, składający się z uczestników.
2. Członkostwo w klubie uprawnia do korzystania z zasobów planszowych klubu oraz wypożyczalni.
3. Członkowie klubu będą mieli swoje spotkania w pomieszczeniach Gminnego Ośrodka Kultury w Łukcie , ul. Kościelna 2b, 14-105 Łukta.

§6

Wypożyczalnia gier planszowych

1. Wypożyczalnia składać się będzie z gier przekazanych przez GOK w Łukcie oraz Stowarzyszenie QLT, a także z nowych gier, zakupionych w ramach projektu.
2. Z wypożyczalni korzystać mogą jedynie członkowie klubu planszowego.
3. Postanowienia i szczegóły związane z wypożyczalnią gier zawarte zostaną w regulaminie wypożyczalni gier planszowych.
4. Za stan wypożyczonych gier odpowiada osoba wypożyczająca.
5. Każda gra przed jak i po wypożyczeniu będzie gruntownie sprawdzana pod względem zawartości oraz występujących uszkodzeń.
6. W przypadku zaginięcia elementów gry lub zniszczenia, osoba wypożyczająca jest zobowiązana pokryć koszty naprawy/wymiany/zakupu nowych elementów lub całej gry.

§3

Postanowienia końcowe

1. Szczegółowe informacje oraz regulaminy wypożyczalni gier planszowych, klubu gier planszowych, uczestnika projektu będą ustalone z uczestnikami projektu i pojawią się w osobnych dokumentach.
2. Zmiany niniejszego regulaminu dokonywane są w formie pisemnej.
3. W kwestiach nieujętych w niniejszym Regulaminie ostateczną decyzję podejmują członkowie Stowarzyszenia QLT.