

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej – zwanej dalej Grą są Szkoły ZDZ w Końskich.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Końskie, startu i mety znajdujących się na terenie należącym do organizatora oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska odbędzie się w dniu 01 kwietnia 2022 roku w Końskich. O godzinach trwania organizator poinformuje poszczególne drużyny.
2. Celem gry jest przybliżenie uczestnikom topografii miasta Końskie, a także przybliżenie oferty edukacyjnej Szkół ZDZ w Końskich i ukazanie jako placówki związanej z lokalną społecznością.
3. Podczas gry zespoły będą wykonywać zadania, otrzymywać rekwizyty i wskazówki. Za wykonywane zadania każdy zespół otrzyma punkty.
4. Zadaniem uczestników gry będzie poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi oraz wykonanie podanych zadań. Za każde wykonane zadanie zespół otrzymuje punkty od osoby wyznaczonej przez organizatora, będącej na punkcie kontrolnym. Każdorazowo punkty przyznaje się w zależności od stopnia poprawności realizacji zadania. W przypadku braku realizacji zadania zespół nie otrzymuje punktów.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. W grze może wziąć udział dowolna liczba zespołów, jednak organizator zastrzega sobie prawo do zamknięcia listy zgłoszeń, w przypadku osiągnięcia limitów, które przekroczone mogłyby wpłynąć na realizację i organizację gry.
7. Po trasie gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z rowerów oraz innych urządzeń i pojazdów, które przyspieszyłyby wykonanie zadań.
8. W czasie gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
9. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki dla osób uczestniczących w grze.

10. Odpowiedzialność za niepełnoletnich uczestników gry przez cały czas jej trwania ponoszą wyznaczeni opiekunowie z danej szkoły.
11. Opiekun będący z drużyną nie może podpowiadać uczniom przy wykonywaniu zadań, a także pomagać w wyznaczeniu trasy. Pomoc nauczyciela oznacza dyskwalifikację drużyny.
12. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, bądź utrudniania gry innym uczestnikom, organizator ma prawo wykluczyć zespół w dowolnym momencie gry. Decyzja organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w grze jest rejestracja zespołu liczącego 4 uczniów z danej szkoły wraz z nauczycielem/opiekunem.
2. Liczba zespołów jest dowolna, jednak nie powinna przekraczać 2 zespołów ze szkoły. W przypadku dużego zainteresowania organizator zastrzega sobie prawo do zaakceptowania zgłoszeń po jednym zespole ze szkoły.
3. O zakwalifikowaniu drużyny decyduje data wpłynięcia zgłoszenia oraz zawarta w nim poprawność danych.
4. Rejestracji można dokonać do 28.03.2022 roku wyłącznie poprzez zgłoszenie drogą mailową na adres: konskie@zdz.kielce.pl. Zgłoszenie musi zawierać:
 - a. Tytuł maila: Zgłoszenie Gra Miejska
 - b. nazwę i adres szkoły,
 - c. imię, nazwisko i kontakt telefoniczny do opiekuna,
 - d. imiona i nazwiska uczniów chcących wziąć udział w grze.
5. Członkiem zespołu mogą zostać uczniowie klas 7 i 8 szkoły podstawowej, jedynie pod opieką nauczyciela/opiekuna ze szkoły.
6. Każda z osób biorących udział w grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w grze.
7. Poprzez rejestrację i udział w grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. Wzięcie udziału 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 łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz w uzasadnionym przypadku imienia i nazwiska uczestnika.
8. Podczas gry każdy zespół musi posiadać telefon komórkowy, za pośrednictwem którego może otrzymywać informacje od organizatora. Może to być numer do nauczyciela/opiekuna zespołu, który zostanie podany w zgłoszeniu rejestracyjnym.
9. W dniu gry o godzinie wskazanej przez Organizatora zespół powinien potwierdzić udział w grze poprzez stawienie w punkcie startowym znajdującym się w budynku Szkół ZDZ w Końskich. Dostarczyć podpisane oświadczenia i zgody, które otrzyma w wiadomości zwrotnej do zgłoszenia. Następnie organizator sprawdzi poprawność dostarczonych dokumentów zgodnie ze zgłoszeniem i przeprowadzi ze wszystkimi zespołami odprawę, podczas której nastąpi wyjaśnienie zasad gry, sposób oceniania oraz rozda niezbędne materiały.
10. W trakcie gry zespoły 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 danym punkcie kontrolnym.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Gra zakończy się tego samego dnia o godzinie podanej przez organizatora na odprawie z zespołami. Podsumowanie rywalizacji oraz wyłonienie zwycięzców nastąpi w miejscu wskazanym przez organizatora na odprawie.
2. Zwycięzcy gry zostaną wyłonieni po podliczeniu punktów, które zdobyli w trakcie wykonywanych zadań. Zwycięzcą zostanie zespół, który otrzyma łącznie największą liczbę punktów, osiągając przy tym najkrótszy czas pokonania trasy. Sam czas pokonania trasy nie jest wystarczający w klasyfikacji. W przypadku osiągnięcia przez zespoły tej samej liczby punktów, o kolejności zespołu będzie decydował czas, w jakim została pokonana trasa.
3. Organizator przewidział nagrody dla zespołów, które zdobędą najlepsze wyniki.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin gry znajduje się w siedzibie organizatora oraz na jego stronie internetowej.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie.