

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ TWIERDZA pn. „Ostrołęckie tajemnice”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pn. „Ostrołęckie tajemnice” dalej nazywanej Grą, jest Zespół Szkół Zawodowych Nr 2 im. 5. Pułku Ułanów Zasławskich w Ostrołęce, dalej nazywany Organizatorem
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie punktów kontrolnych na terenie miasta Ostrołęki oraz wszystkie inne czynności zmierzające do jej prawidłowego przebiegu.

§ 2. Cele Gry:

- przybliżenie uczestnikom informacji dotyczących historii miasta Ostrołęki;
- kształtowanie świadomości i postaw patriotycznych młodego pokolenia ;
- propagowanie zainteresowania historią;
- budzenie refleksji oraz rozwijanie indywidualnych uzdolnień uczniów;
- promowanie zdrowego stylu życia;
- wpajanie zasad zdrowej rywalizacji sportowej;
- wdrożenie do aktywnego i zdrowego spędzania czasu wolnego.

§ 3. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Ostrołęckie tajemnice” odbędzie się 10 czerwca 2021 roku w Ostrołęce w godzinach 8.30 – 14.00.
- 2.. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności i/lub czasu jego realizacji.
4. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów, hulajnóg i innych pojazdów silnikowych.
5. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu, zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
6. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności.
7. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i opiekun zespołu.
8. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom Organizator ma prawo w dowolnym momencie Gry do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
9. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków psychoaktywnych lub wykazuje objawy wskazujące chorobę zakaźną .
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
11. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
12. Podczas Gry każdy zespół musi posiadać urządzenie do robienia zdjęć oraz telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie otrzymywał informacje od Organizatorów. Numer tego telefonu Zespół musi udostępnić Organizatorom

§ 4. Uczestnicy Gry i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja zespołu liczącego 5-6 osób.
2. Zgłoszenia dokonuje opiekun grupy do nauczyciela historii – p. Krzysztofa Złotkowskiego
3. W dniu Gry o godz. 8.15 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)
4. Członek każdego zespołu musi posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz ze zgłoszeniem
5. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
6. Poprzez zgłoszenie i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na: - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - 1) 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);
 - 2) 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 członkowie poszczególnych zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych punktach kontrolnych. W razie niezgodności zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w punkcie kontrolnym.

§ 5. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 14.00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim punkcie kontrolnym oznaczonym jako „Meta”.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych punktach kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej zespołów otrzyma równą liczbę punktów, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

§ 6. 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

DYREKTOR
A. Protodyga
mgr Alina Bałdyga