

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ TWIERDZA pn. „Ostrołęckie tajemnice”

§ 1. Organizator

1. Honorowy patronat nad konkursem objął Prezydent Miasta Ostrołęki Pan Paweł Niewiadomski.
2. 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
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie punktów kontrolnych na terenie miasta Ostrołęki oraz wszystkie inne czynności zmierzające do jej prawidłowego przebiegu.
4. Gra jest skierowana do uczniów klas 7 – 8 szkół podstawowych miasta Ostrołęki i powiatu ostrołęckiego

§ 2. Cele Gry

1. Przybliżenie uczestnikom informacji dotyczących historii miasta Ostrołęki;
2. Kształtowanie świadomości i postaw patriotycznych młodego pokolenia;
3. Propagowanie zainteresowania historią;
4. Budzenie refleksji oraz rozwijanie indywidualnych uzdolnień uczniów;
5. Promowanie zdrowego stylu życia;
6. Wpajanie zasad zdrowej rywalizacji sportowej;
7. Wdrożenie do aktywnego i zdrowego spędzania czasu wolnego;
8. **Uczenie 195 rocznicy bitwy pod Ostrołęką.**
- 9.

§ 3. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Ostrołęckie tajemnice” odbędzie się 26.05.2026 roku w Ostrołęce w godzinach 8.30 – 15.00.
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 mogą 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 muszą posiadać zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w grze. Rodzic/opiekun prawny oraz opiekun zespołu ponoszą pełną odpowiedzialność prawnocywilną za niepełnoletniego podczas trwania Gry.
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 uczestnika lub zespołu 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 na chorobę.
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 Organizatorowi.

§ 4. Uczestnicy Gry i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja zespołu liczącego 5 osób plus opiekun (*załącznik nr 1 do regulaminu*) **do dnia 20 maja 2026 roku, do godziny 14.00.**
2. Zgłoszenia dokonuje opiekun grupy drogą mailową na adres szkoły: sekretariat@zsz2.ostroleka.edu.pl w tytule wiadomości: Gra miejska – Twierdza.
3. W dniu Gry o godz. 8.15 przed budynkiem Zespołu Szkół Zawodowych Nr 2 im. 5 Pułku Ułanów Zasławskich, ul. Czwartaków 4 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 (*załącznik nr 2 do regulaminu*).
5. Zgody na udział w Grze należy dostarczyć wraz ze zgłoszeniem. Oryginalne zgłoszenie i zgody rodziców/opiekunów prawnych należy dostarczyć do Organizatora w dniu Gry, przed jej rozpoczęciem.
6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
7. Poprzez zgłoszenie i udział w Grze uczestnik (a w przypadku osoby niepełnoletniej – jego rodzic lub opiekun prawny) wyraża zgodę na udział w Grze na zasadach określonych w niniejszym regulaminie oraz na:
 - 1) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do organizacji i przeprowadzenia Gry, zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO) oraz obowiązującymi przepisami krajowymi;
 - 2) nieodpłatne utrwalanie i publikowanie przez Organizatora wizerunku uczestnika oraz – w uzasadnionych przypadkach – imienia i nazwiska uczestnika, na stronach internetowych Organizatora, w mediach społecznościowych oraz w materiałach informacyjnych i promocyjnych związanych z realizacją Gry.
8. 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 15.30. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim punkcie kontrolnym (Plac gen. Józefa Bema 1) 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

Załączniki:

1. Zgłoszenie zespołu do udziału w Grze Miejskiej Twierdza pn. „Ostrołęckie tajemnice” w dniu 26 maja 2026 r.
2. Zgoda rodzica/ opiekuna prawnego na udział dziecka w dniu 26 maja 2026 r. w Grze Miejskiej Twierdza pn. „Ostrołęckie tajemnice”.