



REGULAMIN „POZNAJMY SIĘ! ZAGRAJMY W GRĘ!” GRA TERENOWA DLA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ GMINY ŻUKOWO

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „POZNAJMY SIĘ! ZAGRAJMY W GRĘ!” - GRA TERENOWA DLA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ GMINY ŻUKOWO
2. Gra odbędzie się 8 czerwca 2019 roku o godzinie 10.00 (start Szkoła Podstawowa nr 2 im. Jana Heweliusza w Żukowie, 83-330 Żukowo ul. Armii Krajowej 2e)
3. Gra organizowana jest przez Młodzieżową Radę Gminy w Żukowie we współpracy z Gminą Żukowo, Fundacją Edukacji i Działań Społecznych oraz z placówkami oświatowymi z terenu gminy Żukowo.
4. Gra odbędzie się na terenie miasta Żukowo.
5. Gra adresowana jest do uczniów szkół podstawowych oraz gimnazjalnych (od 5-8 klasy podstawówki do 3 klasy gimnazjum. Osoby, które biorą udział w Grze muszą dostarczyć pisemną zgodę osoby dorosłej (rodziców lub opiekuna prawnego) organizatorom najpóźniej na 7 dni przed rozpoczęciem imprezy, formularz oświadczenia zawarty jest w zgłoszeniu (w przypadkach losowych zgłoszenie może nastąpić w późniejszym terminie)
6. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
7. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe. Uczestnik zobowiązany jest dostosować ubiór do warunków pogodowych.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

1. Celem Gry jest stworzenie możliwości spotkania i poznania się młodzieży Gminy Żukowo oraz zapoznanie z historią Żukowa.
2. Zwycięży ta drużyna, która ukończy trasę najszybciej oraz rozwiąże zadania na poszczególnych punktach kontrolnych (ułożenie z fragmentów mapy gminy Żukowo). Fragmenty mapy drużyna otrzyma rozwiązując poprawnie zadania na poszczególnych punktach kontrolnych. Każda szkoła, będzie odpowiedzialna za stworzenie stacji – punktu kontrolnego.
3. W Grze terenowej startują drużyny liczące do 6 osób, każda z osób jest z innej szkoły. Organizator zastrzega sobie w wypadkach losowych dopuszczenie drużyny z mniejszą ilością osób. Na trasie w każdej drużynie musi być minimum jeden dorosły opiekun.
4. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową do Organizatora pana Tadeusza Podymiak nr 698-146-654 –FEDS klekakartuzy@op.pl lub kierownika Gry terenowej Iwony Wygnał iwonawy@wp.pl 505-55-48-30. Zgłoszenia należy złożyć najpóźniej do dnia 30 maja 2019 roku wersji papierowej. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę szkoły z której pochodzi oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny, oraz wyznaczyć dwóch pełnoletnich opiekunów).
5. Maksymalna liczba drużyn, mogących wziąć udział w Grze to 12. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Jeżeli w podanym terminie nie zgłosi się maksymalna liczba zawodników Organizator może wskazać dodatkowy termin naboru.

III. PRZEBIEG GRY.

1. Przedstawiciele szkół powinni przybyć na miejsce startu najpóźniej 60 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry tzn. do godz. 9:00 celem dokonania weryfikacji dokumentów startowych w sekretariacie Gry terenowej.
2. Przed startem w wyniku losowania utworzone zostaną drużyny, w których skład wejdą uczniowie z różnych szkół. Drużyny startują z miejsca startu zgodnie z wytycznymi przekazanymi w dniu gry terenowej przez Organizatora. Kolejność startu drużyn odbędzie się na podstawie losowania dokonanego przez sekretariat gry terenowej.
3. Opiekun drużyny w raz z zespołem zobowiązany jest do posiadania: a) co najmniej jednego telefonu komórkowego. b) co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.)
4. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje mapę określającą teren po którym będzie się przemieszczać oraz kartę punktową do zaliczeń poszczególnych punktów kontrolnych.
5. Dotarcie do określonych miejsc będących punktami kontrolnymi zgodnie z mapą i wykonanie zadań skutkuje przyznaniem przez sędziego danego punktu kawałka mapy.
6. W bazach – punktach kontrolnych na drużyny będą czekały pytania z wiedzy historycznej Żukowa oraz zadania do wykonania.
7. Drużyny poruszają się pieszo.
8. Korzystanie z Internetu jest zabronione.
9. Całą trasę drużyny muszą pokonać razem, bez rozdzielania się.
10. Gra toczy się w normalnych warunkach miejskich, dlatego uczestnicy Gry powinni zachować szczególną ostrożność.
11. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy wykonać ostatecznie zadanie tzn. z zebranych na trasie fragmentów map ułożyć cały obraz naszej gminy. W momencie ułożenia mapy kierownik gry zatrzymuje się czas.
12. Po weryfikacji kart zadań i zliczeniu czasów ogłaszane są wyniki. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tego samego wyniku o kolejności końcowej decydują odpowiednio: prawidłowa odpowiedź na dodatkowe pytania.
13. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

IV. Zasady organizacji STOISK

1. Każda baza (stoisko) jest przygotowana przez jedną lub dwie szkoły.
2. Każdej bazie jest przypisanych dwóch koordynatorów (członkowie Młodzieżowej Rady Gminy)
 - a. "Szkoła Podstawowa w Żukowie nr 2- Ania Belgrau" (belgrauan@gmail.com)
 - b. "Parafia pw. Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny w Żukowie"- Oliwier Kustosz (kontakt: Oliwierkustosz@wp.pl)
 - c. "Przystań Kajakowa"- Alicja Żarczyńska (kontakt: alka.eskimoteam@gmail.com)
 - d. "OSP w Żukowie"- Mikołaj Jaworski (kontakt: mikolaj@jaworscy.name)
 - e. "Urząd Gminy w Żukowie"- Natalia Bochan (kontakt: natalia.bochan503@gmail.com)
 - f. "Park przy Jeziorku"- Antek Biłanicz (kontakt: antekbil712@gmail.com)
 - g. Szkoła Podstawowa nr 2 w Żukowie- Weronika Lewandowska (kontakt: lawenda1@op.pl) i Oliwia Flisikowska (kontakt: justyna.flisikowska@wp.pl)
3. Stoisko powinno być gotowe najpóźniej o godz. 10.00.
4. Osobom odpowiedzialnym za stoiska nie można przed grą ujawniać na czym będzie polegało zadanie i jakie będzie miało rozwiązanie każdemu uczestnikowi biorącemu udział czynny w grze.
5. Główne wymagania dotyczące przygotowania stoiska przez szkołę

- A. W zadaniu musi zawrzeć się informacja o miejscowości z której pochodzi dana szkoła/ły.
- B. Zadanie nie może trwać dłużej niż 10 minut.
- C. Zadanie ma integrować grupę.
- D. Wykonanie wszystkich potrzebnych elementów do stacji musi być zrobione do 30 maja 2019 roku oraz do tego czasu zostać potwierdzone przez koordynatora wyznaczonego do danej stacji.
- E. Stoisko ma być łatwe do sprzątnięcia lub spakowania.
- F.. Każda grupa przygotowująca stoisko dostanie dodatkowo indywidualne wskazania dla danego stoiska od przydzielonych im koordynatorów z Młodzieżowej Rady Gminy w Żukowie.

V. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
4. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie na ramach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika. – zgody RODO dla uczestników do podpisane przez rodziców będą zebrane na starcie
5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w oświadczeniu odnośnie stanu zdrowia/formularzu zgoda na samodzielne uczestnictwo osoby niepełnoletniej zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz.U. z 1997 r., Nr 133, poz.883).
6. Podpisanie niniejszego Regulaminu przez uczestnika Gry Terenowej wiąże się z oświadczeniem uczestnika Gry o zapoznaniu się z regulaminem Gry oraz akceptacją jego warunków.
7. W przypadku naruszenia niniejszego Regulaminu przez uczestników Gry, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Drużynie Karty i wykluczenia jej z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
8. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
9. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest podpisanie zgody.

Żukowo,

Imię i Nazwisko

.....

