



**Regulamin Gry miejskiej  
dla  
uczniów Szkoły Podstawowej nr 380  
z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Jana Pawła II  
*„Wstańcie, chodźmy!”  
- ze św. Janem Pawłem II po mieście”***

**Warszawa, 29.04.2019 r.**

### **I Organizatorzy**

1. Organizatorem gry jest warszawska wspólnota studentów Fundacji Konferencji Episkopatu Polski „Dzieło Nowego Tysiąclecia” oraz Szkoła Podstawowa nr 380 z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Jana Pawła II.
2. Gra odbywa się w ramach wspomnienia 99. urodzin św. Jana Pawła II i 40-lecia 1. Pielgrzymki do Polski..
3. Przez organizację gry rozumie się zaaranżowanie szeregu atrakcji tematycznych na terenie miasta Warszawa. Charakter imprezy powoduje, że drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność pod opieką nauczyciela lub pełnoletniego opiekuna. W związku z powyższym odpowiedzialność organizatora dotyczy jedynie działań związanych obsługą gry.

### **II Cel**

Celem gry jest podtrzymywanie w młodym pokoleniu pamięci o św. Janie Pawle II, jak również popularyzowanie Jego życia i nauczania, a poprzez to zaszczepianie w młodym pokoleniu uniwersalnych wartości. Gra miejska jest również idealną okazją do kształtowania umiejętności zdrowego współzawodnictwa, które prowadzi do budowania wspólnoty.

### **III Uczestnicy**

1. W grze mogą wziąć udział 10 osobowe drużyny złożone z uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych. Po uzgodnieniu z organizatorami istnieje możliwość zmiany liczby osób w drużynie.
2. **Każda drużyna wybiera sobie nazwę nawiązującą do osoby lub pontyfikatu Jana Pawła II.**
3. W każdej drużynie musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, która podejmuje opiekę nad uczestnikami oraz jest odpowiedzialna za ich bezpieczeństwo podczas gry.
4. W przypadku drużyn szkolnych osoby niepełnoletnie przedstawiają opiekunowi pisemną zgodę rodziców na udział w grze miejskiej, którą zachowuje on wraz z dokumentacją drużyny.
5. Zadaniem opiekuna drużyny szkolnej jest przekazanie rodzicom niepełnoletnich uczestników Gry podstawowych informacji na jej temat według informacji dostępnych w regulaminie.
6. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

7. Członkom drużyny nie wolno rozdzielać się w czasie Gry.
8. Nikt nie może dołączyć do drużyny w trakcie Gry bez wyraźnej zgody organizatorów. Jeżeli w trakcie Gry zmieni się ilość osób w drużynie należy niezwłocznie poinformować organizatorów. W innym przypadku drużynie grozi eliminacja.

#### IV Karty do gry

1. Z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym każda drużyna otrzymuje od organizatorów materiały niezbędne do udziału w Grze oraz tzw. „Kartę do Gry”.
2. „Karta do Gry” wydawana jest opiekunowi grupy.
3. Każda drużyna otrzymuje jedną „Kartę do Gry” tej samej treści.
4. „Karta do Gry” jest zarazem rodzajem instrukcji postępowania w trakcie Gry.
5. „Karta do Gry” jest oddawana organizatorom na mecie po zakończeniu Gry.

#### V Zasady gry

1. Gra odbędzie się w poniedziałek 29 kwietnia 2019 r. parku Bródnowskim i okolicach. Zawody odbywają się w trzech kategoriach: uczniowie szkół podstawowych klasy: I-II, uczniowie szkół podstawowych klasy: IV-VI, VII-VIII.
2. Zadaniem uczestników Gry jest dotarcie w czasie jej trwania do jak największej ilości punktów oraz rozwiązanie zadań, między innymi w formie pytań na podstawie zadanych lektur i materiałów.
3. **Na każde zadanie w poszczególnych punktach trasy jest przewidziany czas jego realizacji, w zależności od stopnia skomplikowania. Czas realizacji zadania zostanie podany bezpośrednio przy przystąpieniu do realizacji określonego zadania (na punkcie zadaniowym).**
4. **Każdy zespół musi posiadać przynajmniej jeden sprawny telefon komórkowy, którego numer został podany w formularzu zgłoszeniowym oraz aparat fotograficzny (może być w telefonie komórkowym).**
5. Trasę Gry uczestnicy pokonują pieszo.
6. Dozwolone jest korzystanie z planów miasta.
7. Zabronione jest korzystanie z własnych pomocy naukowych (książek, notatek, itp.).
8. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
9. **Pokonanie i realizacja zadań na całej długości trasy są ograniczone czasowo. Informacja o czasie na pokonanie całej trasy zostanie umieszczona w "Karcie do Gry".**

#### VI Przebieg gry

- 9.00–9.50** – Msza Święta  
**10:15** – przejście grup wraz z opiekunami do punktów rozpoczęcia Gry  
**ok. 10:45** – start Gry  
**do ok. 14:30** – poruszanie się po punktach  
**od 14:00** – wspólny śpiew i zabawa, kawiarenka, ogłoszenie wyników i rozdanie nagród, poczęstunek  
**około godziny 16.00** – zakończenie

#### VII Punkty - miejsca Gry

1. Punkty – miejsca Gry zlokalizowane są na Targówku.

2. Miejsca Gry pozostają „tajemnicą”, a wskazówki ich lokalizacji znajdują się w „Kartach do Gry”.
3. Zadaniem drużyny „na punkcie” jest wykonanie zadania lub odpowiedź na pytanie.
4. Punkty należy zaliczać po kolei, kierując się umieszczonymi na poprzednim punkcie wskazówkami.
5. Wskazówki dotyczące lokalizacji punktów są zaszyfrowane (np. zdjęcie, rebus).
6. Jeżeli zespół nie znajdzie punktu lub nie potrafi na podstawie otrzymanych informacji ustalić, gdzie znajduje się punkt, może skorzystać telefonicznie z pomocy organizatorów. Numer telefonu zostanie podany na karcie startowej.

## **VIII Wylanianie zwycięzców**

1. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą ilość punktów i nie przekroczy limitu czasowego na pokonanie całej trasy.
2. Nagrodzone zostaną drużyny, które zajmą pierwsze miejsca w trzech kategoriach. Wszyscy zaś otrzymują nagrody „pocieszenia”.
3. W przypadku remisu, drużyny, które uzyskały taką samą ilość punktów otrzymują dodatkowe pytania od organizatorów, które zadawane są im publicznie. Drużyna, która jako pierwsza odpowie poprawnie na zadane pytanie, zajmuje odpowiednie miejsce.
4. Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród nastąpi bezpośrednio po zakończeniu Gry.

## **IX Punktacja**

1. Drużyny zdobywają punkty za:
  - dotarcie na punkt
  - poprawne rozwiązanie zadania lub odpowiedź na pytanie
  - zadanie końcowe.
2. Drużynom odejmuje się punkty za
  - nazwę drużyny niezwiązaną z osobą lub pontyfikatem Jana Pawła II
  - telefon po informację, gdzie znajduje się następny punkt
  - złą kolejność zaliczania punktów
  - oddanie karty po wyznaczonym czasie, przewidzianym przez organizatorów, na pokonanie trasy Gry.

## **X Zgłoszenia**

1. **Zgłoszenia przyjmowane są poprzez zapisanie się u nauczyciela Szkoły Podstawowej nr 380 w Warszawie i dostarczenie pisemnie zgody rodziców na udział w Grze.**
2. Osoby zgłaszające się do udziału w Grze wyrażają zgodę na:
  - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry "Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)".
  - opublikowanie w mediach wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska w przypadku otrzymania nagrody.
3. W dniu rozpoczęcia należy również okazać dokumenty:

- zgody Rodziców dla niepełnoletnich uczestników
- podpisane zasady bezpieczeństwa przez opiekuna oraz uczestników

## **XI Bezpieczeństwo**

1. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim - prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
2. Organizator nie zapewnia uczestnikom ubezpieczenia.

## **XII Postanowienia końcowe**

1. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad „fair play”, utrudniania gry innym uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek organizatorzy mają prawo wykluczenia zespołu z Gry w dowolnym jej momencie.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają, że miejsce konkurencji, jak również program Gry może ulec zmianie lub odwołaniu z powodu niesprzyjających warunków atmosferycznych, drogowych, siły wyższej oraz innych okoliczności, na które nie mają wpływu, w szczególności zagrażające zdrowiu lub życiu uczestników Gry. Organizatorzy w takiej sytuacji nie ponoszą odpowiedzialności za niezgodność organizacji Gry z ofertą.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.