



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ NA TROPIE KŁOBUKA. Rozszyfrowując zakłęcie

dot. dziedzictwa kulturowego Pasymia z okazji Europejskich Dni Dziedzictwa w ramach projektu „Ewidentnie ważne. Dokumentacja cmentarza i kaplicy w Pasymiu”

I Wstęp

1. Organizatorem Gry Miejskiej „NA TROPIE KŁOBUKA. Rozszyfrowując zakłęcie” dot. dziedzictwa kulturowego Pasymia z okazji Europejskich Dni Dziedzictwa zwanej dalej Grą, jest Stowarzyszenie Jantar z siedzibą w Elblągu, 82-300 Elbląg, ul. Browarna 80.
2. Współorganizatorami są: Centrum Spotkań Europejskich Światowid w Elblągu, Urząd Miasta i Gminy w Pasymiu, Szkoła Podstawowa w Pasymiu im. Wojciecha Kętrzyńskiego, Miejski Ośrodek Kultury w Pasymiu.
3. Gra organizowana jest w ramach projektu pn. „Ewidentnie ważne. Dokumentacja cmentarza i kaplicy w Pasymiu”, dofinansowanego w ramach programu Narodowego Instytutu Dziedzictwa – Wspólnie dla dziedzictwa.
4. Celem inicjatywy jest przede wszystkim popularyzacja wśród dzieci i młodzieży wiedzy na temat dziedzictwa kulturowego Pasymia, jego zabytków, historii, możliwości promocji ich w sposób ciekawy i zajmujący. Pokazanie uczestnikom ich małej ojczyzny z innej, zaskakującej i skłaniającej do odmiennego sposobu spojrzenia na nią strony.
5. Celem uczestników jest rozegranie Gry i ukończenie jej ze zdobytą jak największą liczbą punktów. By osiągnąć ten cel, uczestnicy będą musieli wykonywać powierzone im zadania. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed rozpoczęciem i w trakcie.
6. Udział w Grze jest bezpłatny.

II Warunki uczestnictwa i rezygnacji

1. W Grze mogą wziąć udział uczniowie min. klas VII szkół podstawowych.
2. Zespół może liczyć od 5 do 10 członków. Mogą to być uczniowie jednej klasy lub różnych klas. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Każdemu zespołowi musi towarzyszyć opiekun – nauczyciel.
3. Gra rozpoczyna się od złożenia wypełnionej Karty Drużyny (skład zespołu, zgoda na udział w grze, oświadczenie o zapoznaniu się z regulaminem) u wyznaczonego przedstawiciela organizatora.



III Warunki Gry

1. Gra odbędzie się 14 września 2018 r. Rozpocznie się o godzinie 12:00, a zakończy się najpóźniej o 14:00.
2. Gra rozpocznie się na Rynku w Pasymiu (przed Ratuszem).
3. Gra zostanie rozegrana na terenie miasta Pasym, na trasie wyznaczonych stacji kontaktowych. Będzie to głównie teren Starego Miasta.
4. Głównym zadaniem uczestników będzie rozwiązanie zagadki, możliwe dzięki odnalezieniu wskazówek, ukrytych w miejscach związanych z historią miasta (m.in. Ratusz, Kościół katolicki i Kościół ewangelicki).
5. Po trasie Gry poruszamy się pieszo. Nie można korzystać z komunikacji miejskiej, samochodów, rowerów, skuterów i innych pojazdów.
6. Na każdej stacji kontaktowej liczba graczy w zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie Gracza. W razie niezgodności, gracze nie otrzymają kolejnej wskazówki.
7. Każda grupa wykonuje zadania na każdej stacji kontaktowej. Poprawność wykonania zadania oraz czas wykonania zadania kontrolują reprezentanci Organizatora, dyżurujący na poszczególnych stacjach kontrolnych, którzy wpisują w Kartę Gracza uzyskane przez grupę wyniki – punktację i czas wykonania zadania.
8. Zwycięży grupa, która wykona wszystkie zadania i zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu zdecyduje czas wykonywania zadań. Punktację i czas wykonania zadań przez poszczególne grupy zlicza Organizator. Podsumowanie Gry (zliczanie punktacji i czasu wykonania zadań) oraz ustalenie ostatecznej klasyfikacji grup odbywa się w Ratuszu, 14 września po zakończeniu Gry.
9. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim – prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności w trakcie poruszania się w przestrzeni miasta.
10. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
11. W przypadku naruszenia przez gracza lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, Organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi Karty Gracza i wykluczenia go z Gry w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
12. Wypełnienie Karty Gracza jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu i wyrażeniem zgody na:
 - wzięcie udziału w Karty Drużyny na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z Rozporządzeniem PE i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 r. (tzw. RODO) oraz Ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 r. (Dz.U. 2018 r. poz. 1000).
 - opublikowanie na łamach stron internetowych Organizatora i w informacjach medialnych przez organizatorów wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika.

organizator



partnerzy



IV Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrodzenie zespołów, które zajmą 1 i 2 miejsce.
2. Nagrody będą mieć charakter rzeczowy.
3. Wręczenie nagród odbędzie się bezpośrednio po zakończeniu Gry, podczas wernisażu wystawy podsumowującej projekt „Ewidentnie ważne. Dokumentacja cmentarza i kaplicy w Pasy”.

V Postanowienia końcowe:

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
2. Od rozstrzygnięć Organizatora (w tym m.in. oceny poprawności wykonania zadań, ustalenia klasyfikacji grup) nie przysługuje odwołanie.
3. Organizator nie zapewnia uczestnikom Gry ubezpieczenia NNW.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.
5. Wszelkie pytania do Organizatora prosimy kierować pod nr tel. 55 611 20 84 lub e-mailem na adres: edyta.bugowska@swiatowid.elblag.pl.