

## **Regulamin Gry Miejskiej „Z szirlejką po Kaliszu. Śladami Kaliskich Lalek”**

### **§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej „Z szirlejką po Kaliszu. Śladami Kaliskich Lalek” (zwanej dalej Grą) jest Technikum im. św. Józefa w Kaliszu.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie Kalisza oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### **§ 2. Zasady Gry**

1. Gra „Śladami Kaliskich Lalek” odbędzie się 15 września 2023 roku w Kaliszu w godzinach 10:00 - 14.00.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historii Kalisza, motywem przewodnim są kaliskie lalki.
3. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, otrzymywać rekwizyty i wskazówki. Za wykonanie zadań i zaliczenie poszczególnych Punktów Kontrolnych Zespół otrzyma punkty.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonanie podanych zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać punkty, które zostaną przyznane przez Punktowych. Każdy Punktowy przyznaje punkty w zależności od stopnia poprawności realizacji zadania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy nie otrzymują punktów.
5. O kolejności wykonywania zadań w Punktach kontrolnych decyduje kolejność przybycia Zespołu na dane miejsce.
6. Udział w Grze jest bezpłatny.
7. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
8. 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.

9. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

10. Charakter Gry powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

11. Odpowiedzialność prawnocywilną za niepełnoletnich uczestników Gry przez cały czas trwania ponoszą opiekunowie Zespołu uczniowskiego z danej szkoły.

12. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

14. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

### § 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 2-4 uczniów klas 7-8 danej szkoły wraz z nauczycielem/opiekunem. Szkoła może zgłosić więcej niż jeden Zespół. Każdy Zespół przynosi ze sobą na miejsce zbiórki przygotowany wcześniej według własnego pomysłu rekwizyt – lalkę. (Oczekujemy kreatywności Zespołów, lalki mogą być różne, także wykonane samodzielnie, - prosimy tylko, by nie były to lalki typu Barbie). Zespoły otrzymają za pomysłowe rekwizyty dodatkowe punkty.

2. Rejestracji dokonać można do dnia 14 września 2023 roku wyłącznie poprzez zgłoszenie drogą mailową na adres: [gramiejska@technikum.kalisz.pl](mailto:gramiejska@technikum.kalisz.pl) Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: nazwę i adres szkoły, imię i nazwisko opiekuna, imiona i nazwiska uczestników, numer telefonu komórkowego Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail nauczyciela. Warunkiem

uczestnictwa w Grze jest dostarczenie Organizatorom zgody rodziców/prawnych opiekunów uczniów (na udział oraz na udostępnianie wizerunku – załącznik do regulaminu)

3. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

4. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry;

c) opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz, w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

5. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać telefon komórkowy, za pośrednictwem którego może otrzymywać informacje od Organizatora. Numer tego telefonu Zespół musi podać w zgłoszeniu rejestracyjnym.

6. W dniu Gry do godz. 9:45 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się przy Filii Nr 3 Biblioteki Miejskiej im Adama Asnyka przy ulicy Krótkiej 3 . O godz. 9:45 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, rozdanie potrzebnych materiałów).

7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie.

8. Liczba Zespołów, które mogą wziąć udział w Grze, jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu zgłoszeń. Każdy Zespół otrzyma potwierdzenie zakwalifikowania oraz informacje niezbędne podczas gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z przesłanymi zasadami Gry.

#### § 4. Zwycięzcy Gry

1. Gra kończy się 15 września o godz. 14:00. Zespoły, które do tej godziny nie dotrą do punktu finałowego, znajdującego się przy Domu Pielgrzyma przy Placu św. Józefa 7, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali w trakcie Gry. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów, decydować będzie czas pokonania trasy Gry.

#### § 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatora oraz w jego siedzibie.
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 wprowadzenia zmian w regulaminie.