

# **Regulamin Gry Miejskiej**

## **„ Testament Pana Jeremiasza, spotkanie z kulturą żydowską dawnego Makowa”**

### **§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej „ Testament Pana Jeremiasza, spotkanie z kulturą żydowską dawnego Makowa” (zwanej dalej Grą) jest Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Zespołu Szkół im. Żołnierzy Armii Krajowej w Makowie Mazowieckim. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów na terenie miasta Makowa Mazowieckiego oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### **§ 2. Zasady Gry**

1. Gra „ Testament Pana Jeremiasza, spotkanie z kulturą żydowską dawnego Makowa” odbędzie się 28 października 2016 (piątek) w Makowie Mazowieckim w godz. 9:00 - 11:00 (spotkanie uczestników gry godz. 8:00 ZS im. ŻAK - biblioteka szkolna)
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historii miasta Makowa Mazowieckiego z uwzględnieniem historii makowskich Żydów.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami oraz wykonanie następujących po sobie zadań dotyczących historii Żydów makowskich. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać punkty, które zostaną przyznane przez Agentów. Każdy Agent przyznaje punkty w zależności od stopnia poprawności realizacji zadania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy nie otrzymują punktów.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
6. 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.
7. 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.
8. Charakter Gry powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za grupę ponosi opiekun zespołu.
10. Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i zdarzenia losowe zaistniałe podczas dojazdu uczestników na miejsce rozpoczęcia Gry, w trakcie jej trwania oraz podczas powrotu po jej zakończeniu.
11. 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.
12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
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 4 osoby (3 osoby + opiekun w przypadku osób niepełnoletnich). Ilość zespołów ograniczona ( 5 zespołów).
2. **Rejestracji dokonać można dnia 27 października ( czwartek ) w bibliotece szkolnej ZS im. Żołnierzy Armii Krajowej w Makowie Mazowieckim przy ulicy Duńskiego Czerwonego Krzyża 7 w godz. 11 - 13 lub wysyłając e- mail na adres [zs\\_makowmaz\\_biblioteka@op.pl](mailto:zs_makowmaz_biblioteka@op.pl)**
3. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć do miejsca zgłoszenia Zespołu.
4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
5. Każdy uczestnik powinien mieć w widocznym miejscu przypinkę projektu oraz nr zespołu.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki atmosferyczne . Każdy uczestnik powinien być zaopatrzony w odpowiedni ubiór sportowy (wygodne buty!!!) oraz być w posiadaniu akcesoriów chroniących przed deszczem.

7. 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 (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182);
  - c) opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz, imienia i nazwiska uczestnika.
8. 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 znajdują się w Punkcie.
9. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdy z Zespołów o tym, czy został on zakwalifikowany do wzięcia udziału w Grze.

#### **§ 4. Zwycięzcy Gry**

1. Zakończenie Gry nie jest równoznaczne z ogłoszeniem wyników. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni i ogłoszeni w trakcie trwania podsumowania projektu.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach. 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.

#### **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatorów oraz w ich placówkach.
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.