



Regulamin Gry Miejskiej „JESIENNE HARCE Z EKONOMIKIEM”

1. Organizatorzy :

- Stowarzyszenie Przyjaciół Ekonomika
- 24 Drużyna Wędrownicza „Ananke”

2. Uczestnicy:

Sześcioosobowe reprezentacje oddziałowe uczniów klas I Zespołu Szkół Ponadpodstawowych Nr 1 w Zamościu.

3. Cele gry miejskiej:

- przybliżenie historii Miasta Zamość, Harcerstwa i Ekonomika
- kształtowanie postaw i promowanie wartości patriotycznych,
- zintegrowanie uczniów i nabycie przez nich umiejętności współpracy oraz zdrowej rywalizacji
- propagowanie ruchu wśród młodzieży

4. Termin gry:

Gra Terenowa odbędzie się 28.09.2021 r. w godzinach od 9:50 do 12:30.

5. Zasady gry:

W grze biorą udział Drużyny składające się z 6 uczniów jednego oddziału i opiekuna - nauczyciela ZSP Nr 1 w Zamościu.

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

Uczestnicy Gry mają za zadanie dotrzeć na kolejne przystanki na Starym Mieście, wskazane w grze i wykonać określone polecenie, przekazane przez opiekunów danego przystanku. Każdy przystanek ma przypisaną odpowiednią liczbę punktów, które przyznaje się za wykonanie zadania.

6. Przebieg gry:

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 10 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyny startują z miejsca startu (świetlica szkolna)
3. Od Organizatora drużyna otrzymuje kartę startową, która zawiera: kartę zadań, mapę i kartę odpowiedzi.
4. Karta zadań zawiera spis wskazówek umożliwiających dotarcie do określonych miejsc, będących przystankami.
5. Karta odpowiedzi zawiera tabelę, w którą należy wpisać odpowiedzi oraz godzinę dotarcia na przystanek.
6. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 120 minut.
7. Drużyny poruszają się pieszo(bez pomocy środków komunikacji miejskiej oraz pojazdów mechanicznych, w tym hulajnóg, łyżworolek, rowerów.)
8. Na kolejnych przystankach znajdować się będą osoby w mundurach harcerskich lub wyposażone w elementy związane z ZSP NR 1.
9. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.

10. Po przybyciu do ZSP Nr 1 w Zamościu - świetlica szkolna należy oddać wypełnioną kartę odpowiedzi. Moment oddania karty zostanie zapisany jako ukończenie gry.

11. Po sprawdzeniu kart odpowiedzi przez Organizatorów zostaną ogłaszane wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.

12. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decyduje czas pokonania trasy.

13. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

14. W przypadku naruszenia przez gracza lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom, Organizatorzy mają prawo wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

7. Ogłoszenie wyników i nagrody:

Nagrodą za wygraną Gry jest zdobycie dodatkowych punktów do Otrzęsin klas 1 oraz słodki upominek.

Wszyscy uczestnicy otrzymają dyplomy za uczestnictwo w Grze.

Nazwiska laureatów Gry zostaną opublikowane na stronie internetowej szkoły.

8. Postanowienia końcowe:

Regulamin Gry Miejskiej dostępny jest na stronie internetowej SPE w Zamościu i ZSP Nr 1 w Zamościu.

Przystępując do Gry uczestnik potwierdza, iż akceptuje niniejszy Regulamin i opisane w nim warunki uczestnictwa.

Uczestnicy Gry Miejskiej poprzez udział w Grze wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu związanym z realizacją Gry i sposobem ogłaszania wyników.

W kwestiach spornych oraz innych nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie decydujący głos ma Organizator Gry Miejskiej.

Organizator ma prawo modyfikacji Regulaminu. W takim przypadku wszelkie zmiany zostaną podane do wiadomości uczestników Gry poprzez umieszczenie ich na stronie internetowej SPE w Zamościu i ZSP Nr 1 w Zamościu przed rozpoczęciem Gry.