

Regulamin gry miejskiej „Śladami 10 Pułku Strzelców Konnych”

§ 1. Organizator gry

1. Łańcucka gra miejska pt. „Śladami 10 Pułku Strzelców Konnych” (dalej „gra”) organizowana jest przez Łańcucki Szczep Harcerski ZHR – (dalej „organizator”).

§ 2. Założenia ogólne

1. Celem gry jest rozbudzenie zainteresowań historycznych oraz upowszechnienie wśród dzieci i młodzieży znajomości historii regionalnej.
2. Tematyka gry podejmuje różne zagadnienia związane z historią 10 Pułku Strzelców Konnych i obrony Łańcuta we wrześniu 1939 roku. Listę zagadnień stanowi załącznik nr 2.
3. Lista zagadnień stanowi pomoc dla uczestników do przygotowania się do gry. Zawiera również propozycje i wskazówki bibliograficzne.
4. Grę poprzedzi wykład wprowadzający przygotowany przez organizatora.
5. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie i zaaranżowanie przez organizatora zadań oraz zagadek związanych z historycznym tematem gry oraz wykorzystanie w tym celu przestrzeni miasta.
6. Gra skierowana jest do uczniów łańcuckich szkół podstawowych, gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych w tym także do drużyn które będą tworzyć rodzice w raz z dziećmi, ale także do harcerki i harcerzy z województwa podkarpackiego.
7. W grze mogą wziąć udział zgłoszone drużyny(patrole) liczące 3-5 osób. Ilość drużyn biorących udział w grze jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń i prawidłowo wypełniony formularz zgłoszenia (załącznik nr 1). Każde zgłoszenie będzie potwierdzone zwrótną wiadomością e-mail.
8. Z każdej szkoły można zgłosić maksymalnie 10 drużyn.
9. Każda drużyna musi obowiązkowo wybrać nazwę i wpisać ją na formularzu.
10. Udział w grze jest - bezpłatny.
11. Zwycięży drużyna, która jako pierwsza zakończy grę, czyli przybędzie na metę z poprawnie odgadniętym hasłem. Zwycięzcy gry otrzymają nagrody. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy oraz 5 pierwszych drużyn w swych kategoriach drobne upominki.
12. Gra odbędzie się bez względu na warunki atmosferyczne.

§ 3. Organizacja gry

1. Drużynę zgłasza szef patrolu poprzez wypełnienie formularza internetowego, który znajduje się pod adresem www.gra.lancut.edu.pl lub wypełnienie formularza zgłoszenia dla szkół (załącznik nr 1) oraz pozostałych uczestników (załącznik nr 3) i przesłanie na adres organizatora do **20 kwietnia 2012 r.** pocztą (lub osobiście) na adres:

Łańcucki Szczęp Harcerski ZHR, ul. Mickiewicza 3, 37-200 Łańcut (z dopiskiem „Gra miejska”). Wypełnienie formularza internetowego nie zwalnia z dostarczenia zgód rodziców niepełnoletnich uczestników gry oraz oświadczenia pełnoletniego opiekuna drużyny.

2. **Zgłoszenie drużyny jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu przez jej uczestników i opiekunów.**
3. Po przesłaniu zgłoszenia drużyny otrzymają drogą mailową informację potwierdzającą zakwalifikowanie drużyny do udziału w grze.
4. Gra odbędzie się **28 kwietnia 2012 roku na terenie Łańcuta**. Początek gry przewidywany jest na godzinę 12.00, w siedzibie I LO w Łańcucie. Gra zakończy uroczystą galą w I LO. Wręczenie nagród nastąpi dnia **29 kwietnia 2012 – dokładną godzinę rozpoczęcia i miejsce każda drużyna otrzyma indywidualnie po zgłoszeniu.**
5. Dozwolone jest tylko piesze przemieszczanie między punktami. Drużyna, która się do tego nie zastosuje zostanie zdyskwalifikowana.
6. Gra będzie się odbywać w przestrzeni miasta (ulice, budynki). Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.
7. Drużyny otrzymają od organizatora szczegółową instrukcję gry oraz komplet niezbędnych materiałów.
8. Nad prawidłowym przebiegiem gry czuwa organizator.
9. W przypadku rezygnacji z gry w trakcie jej trwania uczestnicy zobowiązani są do niezwłocznego zgłoszenia tego faktu organizatorowi.

§ 4. Zasady bezpieczeństwa

1. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w grze wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej, za zgodą rodzica lub prawnego opiekuna (załącznik nr 2). Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla niepełnoletnich uczestników gry.
2. Na trasie gry ruch drogowy nie będzie zamknięty. W związku z tym drużyny 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.
3. W czasie gry obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających. W przypadku, gdy członek danego zespołu, a w szczególności opiekun osób niepełnoletnich, znajduje się w stanie nietrzeźwym lub pod wpływem środka odurzającego, zespół zostanie wykluczony z dalszego udziału w grze.
4. Organizator oraz wszystkie osoby działające w jego imieniu lub z jego upoważnienia nie ponoszą odpowiedzialności za szkody osobowe i majątkowe uczestników, które wystąpią przed grą, w jej trakcie lub po zakończeniu gry. Uczestnicy gry ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone podczas gry innym uczestnikom oraz osobom trzecim. W razie wypadku lub powstania szkody związanej z Grą uczestnicy nie będą występować z roszczeniami do organizatora, osób działających w jego imieniu lub z jego upoważnienia.

5. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do wymogów regulaminu, jest automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
6. **Przez nadesłanie zgłoszenia do udziału w grze uczestnicy wyrażają zgodę na:**
 - a. wzięcie udziału w grze na warunkach określonych niniejszym regulaminem;
 - b. przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z 29 sierpnia 1997 r. (Dz. U. 2002, nr 101, poz. 926 z późn. zm.);
 - c. opublikowanie na stronie internetowej i w informacjach medialnych przez organizatorów wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania lub przerwania gry w sytuacji niezależnej od niego.
2. W przypadku zachowania uczestnika niezgodnego z powszechnie przyjętymi normami oraz z postanowieniami Regulaminu gry, a w szczególności w przypadku łamania zasad, oszukiwania i niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie organizator ma prawo usunąć drużynę z gry. Decyzja organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
3. Wszelkie spory rozstrzyga organizator.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość do wprowadzania zmian w Regulaminie gry. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani na stronie internetowej gry.
5. Wszelkich informacji dotyczących gry udzielają koordynatorzy projektu:
Leszek Mac (l@zhr.pl) ; tel.: 609574986
Marta Stankiewicz (martaa.stankiewicz@gmail.com); tel.: 723 676 577