

## **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „WILCZYM TROPEM”**

### **§ 1. Informacje ogólne**

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia gry miejskiej „WILCZYM TROPEM” (zwaną dalej Grą).

### **§ 2. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” jest Urząd Miasta i Gminy w Pelplinie oraz Miejski Ośrodek Kultury w Pelplinie (zwani dalej Organizatorem)
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Pelplin oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### **§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia**

1. W Grze mogą brać udział tylko Uczestnicy zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wejść od 3 do 5 osób. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
2. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 15 Drużyn. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
3. Członkiem każdej z Drużyn musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. 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 wraz ze zgłoszeniem lub w dzień Gry.
4. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Grze. Zgłoszenie Drużyny należy dokonać poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie [www.pelplin.pl](http://www.pelplin.pl). Zgłoszenia są przyjmowane do dnia 27.02.2018.
5. Każda Drużyna, która dokona poprawnego zgłoszenia, w ciągu 24 godzin otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail podany jako kontaktowy adres e-mail Dowódcy Drużyny. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Drużyna otrzymała potwierdzenie w formie e-mail.
6. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:
  - potwierdzeniem, że każdy z członków Drużyny (Uczestników) zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
  - wyrażeniem przez każdego z członków Drużyny (Uczestników) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883).
  - wyrażeniem przez każdego z członków Drużyny (Uczestników) zgody na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów oraz innych materiałach dotyczących gry wizerunku Uczestnika oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.
7. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

#### § 4. Zasady Gry

1. Gra Miejska „WILCZYM TROPEM” odbędzie się na terenie miasta Pelplin w dniu 1 Marca 2018 r. w godzinach 9.00 – 12.00
2. Gra „WILCZYM TROPEM” ma na celu:
  - uczczenie pamięci o Żołnierzach Wyklętych;
  - przybliżenie historii i losów żołnierzy podziemia antykomunistycznego;
  - kształtowanie postaw patriotycznych wśród uczestników gry;
  - zainteresowanie uczestników gry historią II wojny światowej i okresem powojennym;
3. Zadaniem uczestników Gry będzie poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi, zgodnie z otrzymaną mapą oraz zdobywanie punktów za wykonywanie znajdujących się tam zadań. Za każde wykonane zadanie drużyna otrzymuje po 1 punkcie. Dodatkowo uczestnicy Gry w każdym punkcie kontrolnym będą mogli zdobyć po jednej literze do hasła, którego ułożenie będzie premiowane dodatkowym 1 punktem. W wybranych punktach kontrolnych znajdować się będą także zadania bonusowe, których wykonanie będzie premiowane dodatkowym 1 punktem, za każde wykonane zadanie.
  - zadanie główne – 1 pkt
  - zadanie bonusowe – 1 pkt
  - ułożenie hasła – 1 punkt
4. Do wykonania zadań niezbędne będzie posiadanie przez każdą z Drużyn co najmniej jednego telefonu komórkowego z dostępem do internetu oraz wyposażonego w aparat oraz zainstalowaną aplikację do skanowania kodów QR. Brak ww. wyposażenia uniemożliwi drużynie wykonania części zadań.
5. Ze względu na charakter Gry drużyny, których co najmniej 50 % członków będzie ubranych w stroje militarne, harcerskie, stylizowane na Żołnierzy Wyklętych lub posiadały elementy patriotyczne np. biało-czerwone opaski na ręce otrzymają 2 dodatkowe punkty.
6. Gra będzie zawierać zadania i zagadki związane tematycznie z Żołnierzami Wyklętymi, wojskiem oraz historią miasta Pelplina. Zadania będą realizowane przez Drużyny samodzielnie oraz we współpracy z osobami znajdującymi się w poszczególnych punktach kontrolnych.
7. Miejsce zbiórki wszystkich drużyn biorących udział w grze będzie znajdowało się przed Urzędem Miasta i Gminy w Pelplinie, Plac Grunwaldzki 4, 83-130 Pelplin. Zgłoszone drużyny zobowiązane są stawić się na miejsce zbiórki co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem Gry.
8. Drużyny wyruszają z miejsca zbiórki w 3 minutowych odstępach. Każda z drużyn przed rozpoczęciem Gry losuje miejsce pierwszego punktu kontrolnego od którego zobowiązana jest rozpocząć grę. Pozostałe punkty kontrolne są odwiedzane przez drużyny w dowolnej kolejności. Nie ma obowiązku odwiedzenia wszystkich punktów kontrolnych przez daną drużynę. O kolejności losowania, a tym samym wyruszenia na trasę decyduje kolejność dokonana zgłoszenia Drużyny.
9. Każda Drużyna w miejscu zbiórki otrzyma kartę gry, na której będzie znajdować się mapa miasta z naniesionymi na nią punktami kontrolnymi i zadania do wypełnienia. Ponadto do karty zostanie wpisana nazwa Drużyny, jej stan osobowy oraz czas wyruszenia drużyny na trasę.
10. Maksymalny czas wykonania wszystkich zadań dla każdej z Drużyn wynosi 120 minut. Po upływie tego czasu drużyna zobowiązana jest przerwać grę i udać się bezzwłocznie do ostatniego punktu kontrolnego oznaczonego na mapie jako META.
11. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jej rozpoczęciem.

**12.** Udział w Grze jest bezpłatny.

**13.** Po trasie Gry drużyny poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.

**14.** W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

**15.** Zakończenie Gry nastąpi po dotarciu na METĘ ostatniej drużyny biorącej udział w Grze.

## **§ 5. Wyłonienie zwycięzców i nagrody**

**1.** Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „Meta”.

**2.** Zwycięskie Drużyny zostaną wyłonione po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymały wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzymała największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równą liczbę punktów, pod uwagę zostanie wzięty czas ukończenia gry (zwycięzcą zostanie drużyna, która w najkrótszym czasie ukończyła grę).

**3.** Nagrodzone zostaną 3 Drużyny, które otrzymały największą liczbę punktów w trakcie Gry (w przypadku tej samej liczby punktów, pod uwagę brany jest czas ukończenia gry)

## **§ 6. Zasady bezpieczeństwa.**

**1.** W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.

**2.** Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.

**3.** Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Ponadto organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.

**4.** Charakter imprezy powoduje, że Drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.

**5.** Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun drużyny.

**6.** W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

**7.** Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

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

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

#### **§ 7. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora [www.pelplin.pl](http://www.pelplin.pl)
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 wprowadzania zmian w regulaminie.