

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „Platany zagrożone!!!”

XIV Szczecińskie Spotkanie Organizacji Pozarządowych Pod Platanami 31 maja 2015 r.

§ 1

DEFINICJE

1. GRA MIEJSKA (zwana dalej Grą) – forma rozrywki edukacyjnej, rozgrywana w przestrzeni miejskiej.
2. ORGANIZATORZY - Organizatorami Gry Miejskiej „Platany zagrożone!!!” (zwanej dalej Grą) są: Oddział Zachodniopomorski Polskiego Związku Głuchych, Komenda Wojewódzka Policji w Szczecinie i Regionalny Ośrodek Debaty Międzynarodowej.
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie XIV Spotkania Organizacji Pozarządowych „Pod Platanami” oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
4. UCZESTNIK – każda osoba biorąca udział w Grze, która zarejestrowała swój udział poprzez odpowiedni formularz zgłoszeniowy lub zgłosiła się do udziału w dniu przeprowadzenia Gry, wykonująca zaplanowane zadania i poruszająca się po trasie Gry.
5. TRASA – droga, zgodnie, z którą Uczestnicy przemieszczają się w trakcie trwania Gry; na trasie Gry zaznaczone są Punkty Kontrolne naniesione na specjalnie przygotowaną mapę.
6. Obszar Gry – teren Jasnych Błoni i okolic.
7. PUNKT KONTROLNY – miejsce na trasie Gry, w którym uczestnicy rozwiązują wyznaczone zadanie, zdobywają kolejną pieczętkę i uczą się konkretnych znaków języka migowego. Uczestnicy do zapisania znaków języka migowego mogą korzystać z różnych pomocy technicznych.



BEZPIECZNI OBYWATELE
ŚWIATA CISZY

Organizatorzy Gry



8. START – miejsce rozpoczęcia Gry, w którym spotykają się Uczestnicy, odbierają pakiety startowe i rozpoczynają rozgrywkę (stoisko Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych, blisko pomnika Papieża Jana Pawła II).
9. META – miejsce zakończenia Gry, w którym Uczestnicy odnajdują Architekta i prezentują efekty swoich działań wyznaczonych scenariuszem Gry.

§ 2 CELE

1. Celem głównym Gry jest edukacja w zakresie specyficznych potrzeb osób z wadą słuchu i bezpiecznych zachowań promowanych przez Komendę Wojewódzką Policji w Szczecinie.

§ 3 ZASADY GRY

1. Gra odbędzie się 31 maja 2015 roku w Szczecinie w godzinach 11:00 – 15:00, podczas XIV Spotkania Organizacji Pozarządowych „Pod Platanami”.
2. Zadaniem Uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie Uczestnicy otrzymają odpowiedni odcisk pieczętki na mapie Gry w miejscu oznaczonym, jako „osiągnięcia” i zostaną nauczeni części hasła Gry w języku migowym.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych.
5. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz regulaminu XIV Spotkania Organizacji Pozarządowych „Pod Platanami”.

Strona 2 z 6

Lider



bosc.pzg.szczecin.pl

Partner



Finansowane ze środków
Miasta Szczecin



Szczecin

Projekt realizowany
w ramach programu
Obywatele dla Demokracji,
finansowanego z Funduszy EOG.



www.ngofund.org.pl

6. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
7. Gra toczy się podczas XIV Spotkania Organizacji Pozarządowych „Pod Platanami” na terenie Jasnych Błoni. Uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizatorzy nie zapewniają opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
8. Charakter imprezy powoduje, że Uczestnicy poruszają się na terenie Gry na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun drużyny.
10. W przypadku naruszenia przez Uczestnika niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
11. Organizatorzy mogą nie wyrazić zgody na start Uczestnika w Grze, jeśli stwierdzą, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
12. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
13. Organizatorzy nie są stroną między Uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 4

UCZESTNICY I REJESTRACJA

1. Przewidziane są dwie kategorie uczestnictwa w Grze:
 - a. Kategoria 1 – Uczestnicy w wieku poniżej 18 lat wraz z opiekunami;
 - b. Kategoria 2 – Uczestnicy powyżej 18 roku życia;
2. Warunkiem Uczestnictwa w Grze jest rejestracja Drużyny liczącej od 3 do 5 osób.



3. Rejestracji można dokonać w dniach 18 - 29 maja 2015 roku elektronicznie lub osobiście w dniu rozgrywania Gry tj. 31 maja 2015 roku w punkcie START. Ilość miejsc jest ograniczona ze względu na czas niezbędny do wykonania poszczególnych zadań przez kolejne Drużyny. Każda ze startujących Drużyn otrzyma w trakcie rejestracji wyznaczoną godzinę startu. Formularz zgłoszeniowy znajduje się na stronie internetowej Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych w Szczecinie (www.bosc.pzg.szczecin.pl). Można go dostarczyć pocztą elektroniczną (rejestracja elektroniczna będzie możliwa do godziny 12.00 w piątek, 29 maja 2015 roku) lub osobiście w dniu rozgrywania Gry w godzinach od 11:00 do 14:00. Wszyscy zarejestrowani uczestnicy gry otrzymają pakiety startowe, które składają się z mapy gry, scenariusza i długopisów.
4. W Grze przewidziano udział 10 Drużyn. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizatorzy poinformują każdą Drużynę o tym, czy została ona zakwalifikowana do wzięcia udziału w Grze i na którą godzinę został zaplanowany start. Jeśli do 29 maja 2015 roku zarejestruje się 10 drużyn nabór w dniu rozgrywania Gry dotyczyć będzie listy rezerwowej, która zostanie utworzona na wypadek rezygnacji z uczestnictwa wcześniej zarejestrowanej Drużyny.
5. Członkiem każdej Drużyny 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 z formularzem zgłoszeniowym.
6. Każda Drużyna wyznacza swojego opiekuna/kapitana, który musi być osobą pełnoletnią.
7. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.





9. Poprzez rejestrację lub zgłoszenie udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b. przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883),
 - c. opublikowanie przez Organizatorów na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, a także w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
10. Wyniki Gry zostaną ogłoszone po zakończeniu trasy przez wszystkie 10 Drużyn i przeliczeniu punktacji ze złożonych Jury kuponów tj. około godziny 15.30 na scenie.

§ 5 NAGRODY

1. Po zakończeniu wszystkich zadań i dotarciu Drużyn w komplecie na Metę Gry, tj. odszukaniu Architekta, uczestnicy muszą:
 - a. prawidłowo przemigać przed Architektem i jury wyuczone w trakcie Gry zdania (może być dokonany podział hasła pomiędzy członków grupy);
 - b. muszą okazać Jury wszystkie zdobyte pieczętki.
 - c. w skład Jury wchodzi reprezentanci Oddziału Zachodniopomorskiego Polskiego Związku Głuchych, Komendy Wojewódzkiej Policji w Szczecinie oraz Regionalnego Ośrodka Debaty Międzynarodowej.
2. Po spełnieniu wszelkich wymogów Gry Uczestnicy mają szansę zdobyć nagrodę Architekta. Architekt i Jury wypełnią kupon, w którym wpiszą ilość zdobytych pieczętek i punkty (w skali 1-5 pkt.) za przemiganie zdań dotyczących obrony „Zagrożonych Platanów”. Zebrane kupony kontrolne zostaną komisyjnie przeliczone.
Trzy najlepsze Drużyny otrzymają nagrody Architekta. Jeżeli większość Drużyn uzyska maksymalną ilość punktów kupony tych drużyn wezmą udział



w losowaniu trzech nagród Architekta. Pozostałe Drużyny otrzymają nagrody pocieszenia. Ogłoszenie wyników Gry nastąpi około 15.30 na scenie, po zakończeniu tras Gry przez wszystkie Drużyny i przeliczeniu punktacji z kuponów w oparciu o sporządzony przez Jury protokół.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zakończenia, przerwania oraz modyfikacji Gry przed czasem jej zakończenia, nie wręczając nagrody.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające przeprowadzenie Gry spowodowane działaniami sił wyższych oraz przyczynami niezależnymi po jego stronie lub okolicznościami, za które odpowiedzialności nie ponoszą lub których nie można uniknąć bez poniesienia dodatkowych kosztów.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, mające wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Grze.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
7. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatorów oraz w Punkcie START i META.