

REGULAMIN II EDYCJI GRY MIEJSKIEJ

„Poznajemy zawodowców

§ 1.

Organizatorzy

1. Organizatorem Gry jest Centrum Wsparcia Rzemiosła Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie przy współpracy z Miastem Turek, Turecką Izbą Gospodarczą, Cechem Rzemiosł Różnych w Turku, Powiatowym Urzędem Pracy w Turku.
2. Przez organizację Gry rozumie się zaaranżowanie szeregu atrakcji tematycznych na terenie miasta Turek. Charakter imprezy powoduje, że zespoły poruszają się po mieście pod opieką nauczyciela (opiekuna), na własną odpowiedzialność. W związku z powyższym odpowiedzialność organizatora dotyczy działań związanych z udziałem w określonych atrakcjach prowadzonych przez obsługę gry.

§ 2.

Zgłoszenie uczestnictwa

1. Warunkiem udziału w Grze jest dostarczenie Organizatorowi wypełnionej Karty Zgłoszenia oraz zgody rodziców lub opiekunów prawnych na udział niepełnoletnich uczestników w Grze (Załącznik nr 1) oraz zgody na wykorzystanie wizerunku Uczestnika Gry (Załącznik nr 2). Zgłoszenia należy złożyć osobiście lub mailowo (promocja@cwrkdiz-konin.pl) w siedzibie Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego, przy ul. Sosnowej 14 w Koninie. Rejestracja trwa od 27 maja do 04 czerwca 2019r.
2. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze oraz odbiór Karty Gry Uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. Nr 133 poz. 883).
 - opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora i Współorganizatorów wizerunku Uczestnika, oraz imienia i nazwiska uczestnika.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Ilość miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Z każdej szkoły może zgłosić się tylko jedna drużyna.
6. Organizator w przypadku braku wystarczającej ilości Zespołów dopuszcza możliwość wzięcia udziału większej ilości Zespołów z jednej szkoły według kolejności zgłoszeń.

§ 3.

Warunki i zasady Gry

1. Gra w terenie odbędzie się 7 czerwca 2019 roku w Turku, w godz. 09.00-14.00. O miejscu rozpoczęcia Gry uczestnicy dowiedzą się drogą elektroniczną. Tam Organizatorzy podadzą Zespołom dodatkowe szczegóły Gry oraz pierwszą wskazówkę gdzie udać się dalej.
2. W grze uczestniczą 4-osobowe zespoły: 3 uczniów wraz z Opiekunem (nauczycielem).
3. Każda drużyna zgłaszana przez Szkołę powinna mieć wyznaczonego Kapitana drużyny oraz Opiekuna. Ponadto każdy Zespół powinien posiadać przynajmniej 1 telefon komórkowy z dostępem do Internetu i profilem na portalu Facebook dzięki, któremu będzie możliwość zdobycia dodatkowych punktów.
4. Każdy zarejestrowany Zespół przed rozpoczęciem Gry otrzyma : kartę Gry, identyfikator oraz pakiet startowy.

5. Każda Karta Gry zostanie oznaczona nazwą danego Zespołu, taką samą jak na identyfikatorach.
6. Miejsca wskazane w Karcie Gry zostaną oznaczone odpowiednim znakiem graficznym identyfikującym Organizatora.
7. Odbierając Kartę Gry, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej regulaminem.
8. Zadaniem Uczestników jest rozwiązanie zagadek Gry i wykonanie powierzonego im zadania finałowego. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom gry przed jej rozpoczęciem.
9. Punkty w Grze można zdobywać, odnajdując wskazane w Karcie Gry miejsca, wykonując zadania oraz rozwiązując zadanie finałowe. Dodatkowe punkty będzie można zdobyć obserwując oficjalny profil CWRKDIZ w Koninie na Facebooku, na którym w trakcie trwania Gry pojawią się dodatkowe zadania do rozwiązania. Dodatkowy punkt zdobywa drużyna, która jako pierwsza odpowie na pytanie.
10. Na każdym punkcie kontaktowym liczba graczy w Zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie Gry. W razie niezgodności ilości osób Zespół nie otrzymuje punktu oraz nie ma możliwości wykonania zadania w tym punkcie.
11. W trakcie zgłaszania Drużyny można już zdobyć jeden punkt, dostarczając krótki filmik prezentujący Drużynę i/lub szkołę. Filmik nie może być dłuższy niż 2 minuty.
12. Zadanie finałowe zostanie przeprowadzone po dotarciu wszystkich Zespołów do mety, jednak nie później niż o godz. 14.00.
13. Podsumowanie i ogłoszenie wyników odbędzie się po ukończeniu wszystkich zadań przez Uczestników oraz zliczeniu punktów.
14. Wygra drużyna, która zdobędzie największą łączną liczbę punktów. Organizatorzy przewidują drugie i trzecie miejsce.
15. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo. Niedozwolone jest poruszanie się samochodami osobowymi.
16. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu jest automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
17. W przypadku naruszenia przez Gracza lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym graczom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty Gry i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
18. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
19. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.
20. Na każdym etapie gry istnieje możliwość wycofania się z dalszego udziału w Grze Miejskiej po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
21. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenie lub zgubienie własności Uczestników Gry, jak również za szkody poczynione przez Uczestnika w trakcie Gry.

§ 4.

Postanowienia końcowe:

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: www.cwrkdiz-konin.pl.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.
4. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu gry miejskiej a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Gry Miejskiej, oraz dokonania wyboru zwycięzców, Organizator powoła komisję Gry Miejskiej. W skład komisji Gry Miejskiej wejdą osoby oddelegowane przez Organizatorów.