

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Śladami Kalisza Pomorskiego przez dawny Callies”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Śladami Kalisza Pomorskiego przez dawne Callies” są uczniowie Liceum Ogólnokształcącego w Kaliszu Pomorskim, uczestniczący w „Pomorskiej Lidze Historycznej”.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Kalisza Pomorskiego oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Śladami Kalisza Pomorskiego przez dawne Callies” odbywa się **29 maja 2017 roku** w Kaliszu Pomorskim w godzinach **od 10.00 do 13.00**.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom informacji dotyczących nieznannej historii miasta.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół 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.

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

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

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

14. **Zespoły mogą korzystać z telefonów komórkowych.**

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego do 3 osób.

3. W dniu Gry (29.05.2017r.) , **w godzinach 9.30 – 9.45** należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się przy budynku Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych w Kaliszu Pomorskim.

4. W dniu Gry odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu, oceniania, itp.).

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

7. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora 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);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczony jako „Meta”.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali oni wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
3. Dla najlepszych trzech Zespołów są przewidziane nagrody.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
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.

§ 6. Źródła informacji

1. W przygotowaniu do udziału w Grze organizatorzy zalecają skorzystanie z następujących źródeł informacji:
 - a) <http://www.liceum.kalisz.pl/> - zakładka Nasz przewodnik;
 - b) http://www.zsp.kalisz.pl/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1 - zakładka Pomorska Liga Historyczna, a w niej blog o Czerwonej Szkole, budynku kaliskiego Liceum;
 - c) <http://kaliszpom.pl/dla-turystow/warto-zobaczyc/>
 - d) Leszczeński Jarosław, W krainie legend Pojezierza Drawskiego, (część dotycząca Kalisza Pomorskiego).