

REGULAMIN

Gry miejskiej

organizowanej przez

STOWARZYSZENIE CENTRUM BATOREGO W KONINIE

w ramach kampanii społecznej „Drugie życie”

§1

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji i uczestnictwa w Grze miejskiej.
2. Organizatorem Gry miejskiej jest STOWARZYSZENIE CENTRUM BATOREGO W KONINIE.
3. Gra miejska jest częścią kampanii społecznej „Drugie życie”.
4. Wydarzenie ma charakter edukacyjny i rekreacyjny.
5. Organizator powołuje trzyosobową Komisję do zaplanowania i przeprowadzenia Gry miejskiej.

Zadania Komisji:

- odpowiada za poziom merytoryczny Gry i jej organizację,
 - ustala harmonogram Gry
 - powołuje Jury do ustalenia wyników
 - udziela niezbędnych wyjaśnień
6. Siedzibą Komisji jest ZS CKU w Koninie, Konin, ul. Wodna 1

§2

Cele Gry miejskiej

1. Integracja społeczności lokalnej, szczególnie młodzieży szkolnej z różnych poziomów edukacji.
2. Doskonalenie wśród uczniów szkół konińskich umiejętności pracy zespołowej.
3. Poznanie walorów miasta Konina.
4. Promocja idei transplantacji i dawstwa narządów.

§3

Termin i miejsce Gry miejskiej

1. Gra miejska odbędzie się w dniu 24 kwietnia 2025 roku na terenie Starówki miasta Konina i siedziby Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Stefana Batorego w Koninie, 62 – 500 Konin, ul. Wodna 1.
2. Rozpoczęcie Gry, start i meta zawodów będą w siedzibie ZS CKU w Koninie, 62-500 Konin, ul. Wodna 1

§4

Uczestnicy Gry miejskiej

1. W Grze miejskiej mogą wziąć udział drużyny składające się z 4 uczniów i 1 opiekuna.
2. W Grze miejskiej bierze udział 8 drużyn:
 - a) 4 drużyny ze szkół podstawowych z terenu miasta Konina współpracujące z ZS CKU w ramach porozumień
 - b) 4 drużyny ze szkół ponadpodstawowych z terenu miasta Konina (Starówka)
3. Uczestnikami mogą być osoby z klas 7 i 8 szkoły podstawowej oraz klas 1 i 2 szkoły ponadpodstawowej.
4. Opiekun drużyny ma obowiązek zadbać o pisemne zgody rodziców / opiekunów prawnych na udział ucznia w przedsięwzięciu (wg. procedur szkoły macierzystej uczestnika. Zgody należy przedstawić do wglądu organizatorom przed przystąpieniem do Gry.
5. Do udziału w Grze wymagana jest dobra kondycja psychofizyczna, ponieważ zakres zadań obejmuje zarówno zadania sprawnościowe, jak i zagadki z różnych dziedzin wiedzy.
6. Udział w Grze jest bezpłatny.

§5

Zasady Gry miejskiej

1. Uczestnicy mają do rozwiązania zadania rozmieszczone w różnych punktach miasta Konina (Starówka) oraz dotarcie do mety w wyznaczonym czasie.
2. Organizator przewiduje do 9 punktów zadaniowych, przy czym maksymalny dystans pomiędzy punktami, a bazą w ZS CKU to ok. 3km.
3. Uczestnicy z danej drużyny przebywają razem z opiekunem przez cały przebieg Gry, opiekun sprawuje nadzór nad swoją drużyną.
4. Każda drużyna otrzymuje kartę Gry, na której będzie odnotowywać postępy w wykonywaniu zadań.

W każdym punkcie Gry osoby odpowiedzialne za stanowisko zadaniowe przedstawiają rodzaj wykonywanych zadań i ilość punktów do zdobycia za każde zadanie.
5. Punkty są przyznawane na każdym stanowisku zadaniowym, nadzór nad sprawnym przebiegiem rozwiązywania zadań i punktacją na poszczególnych stanowiskach sprawuje wyznaczony nauczyciel i uczniowie – organizatorzy. Komisja sprawuje nadzór nad końcowym podsumowaniem osiągnięć poszczególnych drużyn. Za wykonanie zadań możliwe jest stopniowanie ilości punktów w zależności od efektu wykonania:
 - brak wykonania zadania to 0 punktów,
 - częściowe wykonanie zadania to 1 punkt,
 - całościowe wykonanie zadania to 2 punkty.

6. Zadania będą dotyczyły zagadnień związanych z transplantacją, zdrowiem i życiem osób po przeszczepach.
7. Dozwolone jest korzystanie z materiałów informacyjnych przekazanych przez organizatora.
8. Zabrania się korzystania z telefonów podczas trwania Gry.
9. Zabrania się łamania zasad regulaminu, niszczenia punktów Gry, zachowań niezgodnych z zasadami fair play. W przypadku wystąpienia zachowania sprzecznego z regulaminem i ogólnie przyjętymi zasadami społecznymi organizator ma prawo zdyskwalifikować drużynę, w której skład wchodzi uczeń zachowujący się naganie.
10. Po wykonaniu wszystkich zadań uczestnicy wracają na punkt start/meta w ZSCKU w Koninie.
11. Po wykonaniu ostatniego zadania i wkroczeniu na metę czas się zatrzymuje
12. O wygranej decyduje suma zdobytych punktów oraz czas ukończenia gry.
Czas ukończenia gry jest punktowany dla trzech drużyn, które przybędą pierwsze na metę, i tak :
 - 1 drużyna na mecie 30 punktów
 - 2 drużyna na mecie 20 punktów
 - 3 drużyna na mecie 10 punktów
13. Organizator przewiduje atrakcyjne nagrody rzeczowe dla najlepszych drużyn, natomiast wszyscy uczestnicy otrzymają dyplomy i drobne upominki.

§6

Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

1. Drużyna zgłasza udział w Grze miejskiej na FORMULARZU ZGŁOSZENIOWYM stanowiącym załącznik do niniejszego REGULAMINU. FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY należy dostarczyć osobiście lub drogą elektroniczną do 10 kwietnia 2025 roku do organizatora zawodów.
Kontakt:
Bronisława Kostrzewa – ZS CKU Konin ul. Wodna 1, b.kostrzewa1@wp.pl 693 524 234
Arleta Radomska – ZS CKU Konin, ul. Wodna 1, arleta.radomska@interia.pl 609 822 414
2. Warunkiem udziału ucznia w Grze jest posiadanie ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków zawarte w macierzystej szkole.
3. W przypadku nagłych sytuacji losowych opiekun/uczestnicy powinni skontaktować się z organizatorem pod numerem [Prezes Stowarzyszenia: 693 524 234 oraz Koordynator kampanii 609 822 414].

§7

Ochrona danych osobowych

1. Uczestnicy w zgłoszeniu wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych na potrzeby organizacji Gry miejskiej.
2. Organizator może wykorzystywać wizerunek uczestników w materiałach promocyjnych związanych z Grą oraz z kampanią „Drugie życie”, o ile uczestnik nie wyrazi sprzeciwu.

§8

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie, o których poinformuje uczestników przed rozpoczęciem Gry.
2. Wszelkie kwestie sporne rozstrzyga organizator.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.