



REGULAMIN MATEMATYCZNEJ GRY MIEJSKIEJ „NA TROPACH SEDINY” 10 grudnia 2016 r.

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorami Matematycznej Gry Miejskiej „Na tropach Sediny” (zwanej dalej „Grą”), rozgrywanej 10 grudnia 2016 r. w Szczecinie jest Gimnazjum nr 43 w Zespole Szkół nr 5 im. Józefa Wybickiego w Szczecinie z siedzibą przy ul. Hożej 3.
2. Gimnazjum nr 43 w Zespole Szkół nr 5 w Szczecinie w dalszej części Regulaminu nazywane jest Organizatorem.
3. Fundatorem nagród jest Organizator.
4. Projekt Gry został dofinansowany przez Fundację mBanku w ramach Programu mPotega.
5. Gra uzyskała Mecenat Miasta Szczecin.
6. W Grze mogą brać udział wyłącznie gimnazjaliści wraz ze swoim opiekunem (zwani dalej Uczestnikami).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w sobotę 10 grudnia 2016 r. w godz. 11.00 – 16.00 na terenie miasta Szczecin.
2. Celem uczestników Gry jest przejście całej trasy oraz rozwiązanie wszystkich zadań. Szczegóły realizacji tych celów zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
3. W Grze uczestniczą Zespoły reprezentujące szczecińskie szkoły gimnazjalne. Zespół składa się z maksymalnie 5 gimnazjalistów, nad którymi sprawuje opiekę osoba dorosła. Opiekunem może być nauczyciel startujących w grze uczniów bądź rodzic jednego z nich. Z każdej szkoły może zgłosić się dowolna liczba Zespołów.

4. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja Zespołu w nieprzekraczalnym terminie do dnia 1 grudnia 2016 r.

5. Wypełniony Formularz zgłoszenia (dane uczestników, telefony kontaktowe, pieczęć szkoły, pieczęć i podpis dyrektora szkoły) należy dostarczyć do siedziby Organizatora bądź przesłać mailem skan wypełnionego Formularzu na adres: sedina.szczecin@gmail.com

6. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej na trasie. Ponadto Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy (zwłaszcza buty), a także – w razie niepogody – o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem. Należy również zaopatrzyć się w napoje i prowiant na trasę Gry.

7. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mógł (w razie konieczności) skontaktować się z Organizatorem. Numer telefonu kontaktowego należy zapisać w Formularzu zgłoszenia i potwierdzić u Organizatora przed startem.

8. Gra rozpocznie się 10 grudnia 2016 r. o godz. 11.00 w siedzibie Organizatora przy ul. Hożej 3. Zespoły zgłaszają się w siedzibie Organizatora co najmniej na 15 minut przed rozpoczęciem gry.

9. Podczas Gry każdy otrzyma Kartę Drużyny i Mapę Zadań.

10. Strategiczne punkty na trasie Gry zostały przedstawione na podstronie Gry zamieszczonej na stronach internetowych Organizatora: www.gim43.szczecin.pl/sedina oraz www.lo18.szczecin.pl/sedina

11. Gra kończy się 10 grudnia 2016 r. o godz. 15.00. Po tym czasie Zespoły zobowiązane są niezwłocznie udać się na metę Gry.

12. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, za które będą przyznawane punkty.

13. Uczestnicy Gry podczas jej trwania mogą poruszać się wyłącznie pieszo lub komunikacją miejską. W każdym punkcie kontaktowym liczba uczestników w Zespole będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie. W razie niezgodności Zespół może zostać zdyskwalifikowany.

14. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom

bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo odebrania Zespołowi Karty Drużyny i wykluczenia Zespołu z dalszej Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

15. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim. Organizator prosi o zachowanie ostrożności.

16. Poprzez nadesłanie Formularza zgłoszenia do udziału w Grze uczestnicy Gry wyrażają zgodę na:

a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,

b) przetwarzanie przez Organizatora 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),

c) wykorzystania jego wizerunku jedynie w zakresie promocji Gry.

§ 3. Wyłanianie zwycięzców

1. Wygrywa Zespół, który dotrze na metę i zdobędzie największą liczbę punktów otrzymanych za rozwiązanie zadań i limit czasowy Gry.

2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały punkty zdobyte przez Zespół. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.

3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 10 grudnia 2016 r. po dotarciu wszystkich Zespołów na metę Gry około godziny 16.00.

§ 4. Nagrody

1. Dla Zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych Zespołów zestawy gadżetów ufundowane przez Organizatora.

2. Każdy uczestnik gry otrzyma pamiątkowy Dyplom, a szkoła Podziękowanie.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w bibliotece szkolnej w siedzibie Organizatora (Zespół Szkół nr 5 im. Józefa Wybickiego w Szczecinie, ul. Hoża 3) i na stronach internetowych: www.gim43.szczecin.pl/sedina oraz www.lo18.szczecin.pl/sedina

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.

4. Informacje o Grze i jej przebiegu zamieszczane są na bieżąco na stronach Zespołu Szkół nr 5 im. Józefa Wybickiego w Szczecinie:

www.lo18.szczecin.pl/sedina
oraz na portalu społecznościowym:
www.facebook.com/SedinaSzczecin