

GRA MIEJSKA

Gotyk na Starym Mieście w Warszawie

13 czerwca 2017 r.

REGULAMIN

§ 1. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej **Gotyk na Starym Mieście w Warszawie** zwanej dalej „Grą” jest Zespół Szkół Architektoniczno-Budowlanych i Licealnych im. St. Noakowskiego przy ul. Przyrynek 9 w Warszawie zwany dalej „Organizatorem”.
2. Fundatorem nagród jest Organizator.
3. W Grze mogą wziąć udział wyłącznie uczniowie ZSABiL.

§ 2. Zasady gry

1. Gra zostanie przeprowadzona we **wtorek 13 czerwca 2017 r. na terenie Starego Miasta w Warszawie w godzinach 12.00 – 14.00.**
2. Rozpoczęcie i zakończenie Gry będzie miało miejsce w budynku ZSABiL.
3. Gra ma charakter edukacyjny. Jej celem jest przybliżenie młodzieży cech stylu gotyckiego i poznanie autentycznych gotyckich fragmentów budynków na Starym Mieście w Warszawie.
4. Zadaniem uczestników Gry jest przejście całej trasy, wykonanie wszystkich poleceń, rozwiązanie wszystkich zadań i dotarcie do mety w określonym czasie. Szczegóły zostaną podane uczestnikom przed rozpoczęciem Gry.
5. Dla uczestników Gry przed jej rozpoczęciem zorganizowane zostanie spotkanie wprowadzające oraz wykład na temat architektury gotyckiej.
6. W Grze uczestniczą 4 drużyny 4-osobowe, każda z opiekunem.
7. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Drużyny liczącej 4 osoby. Zgłoszenia przyjmują: Ewa Nagaj-Kirejczyk i Monika Rudzińska. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do **6 czerwca 2017 r.**
8. Podczas Gry każda drużyna musi posiadać co najmniej jeden sprawnie działający telefon komórkowy do ewentualnego skontaktowania się z Organizatorem oraz wykonywania zdjęć fotograficznych lub telefon i aparat fotograficzny.
9. Każda z osób w Drużynie powinna być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Grze, mieć odpowiedni strój sportowy (zwłaszcza buty), a w razie niepogody akcesoria chroniące przed deszczem.
10. Każda Drużyna otrzyma Kartę Drużyny.
11. Podczas Gry drużyny będą wykonywać zadania, za które będą przyznawane punkty. W każdym punkcie kontaktowym liczba uczestników w Drużynie będzie weryfikowana z liczbą graczy na karcie. Na mecie nastąpi zrzucenie zdjęć do komputera przez przedstawiciela Organizatora i oddanie wykonanych prac.
12. Naruszenie reguł niniejszego regulaminu, złamanie zasad fair play, utrudnianie udziału w Grze lub inne niewłaściwe zachowanie skutkuje wykluczeniem z Gry uczestnika lub całej drużyny.

§ 3. Wylanie zwycięzców i nagrody

1. Wygrywa Drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów, stawi się na mecie w wyznaczonym terminie i na wszystkich punktach kontaktowych działała w komplecie.
2. Dla zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych drużyn - nagrody uczestnictwa ufundowane przez Organizatora.
3. Ogłoszenie wyników nastąpi 23 czerwca 2017 r.

§ 4. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w bibliotece oraz na stronie internetowej ZSABiL.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry nie przewidzianych niniejszym regulaminem oraz w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych.