

Regulamin Gry Miejskiej „Tropy dębickiego Ekonomika”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej „Tropy dębickiego Ekonomika” (zwanej dalej Grą) jest Zespół Szkół Ekonomicznych im. J. Korczaka w Dębicy.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Dębicy oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra „Tropy dębickiego Ekonomika” odbędzie się 15 czerwca 2016 roku w Dębicy w godzinach 9.00 - 13.00.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historii Zespołu Szkół Ekonomicznych z okazji jubileuszu 80-lecia istnienia oraz ukazanie go jako placówki związanej z lokalną społecznością.
3. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, otrzymywać rekwizyty i wskazówki. Za wykonanie zadań i zaliczenie poszczególnych Punktów Kontrolnych Zespół otrzyma punkty.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonanie podanych zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać punkty, które zostaną przyznane przez Punktowych. Każdy Punktowy przyznaje punkty w zależności od stopnia poprawności realizacji zadania. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy nie otrzymują punktów.
5. O kolejności wykonywania zadań w Punktach kontrolnych decyduje kolejność przybycia Zespołu na dane miejsce.
6. Udział w Grze jest bezpłatny.
7. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo lub komunikacją miejską. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
8. 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.

9. 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.
10. Charakter Gry powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
11. Odpowiedzialność prawnocywilną za niepełnoletnich uczestników Gry przez cały czas trwania ponoszą opiekunowie Zespołu uczniowskiego z danego gimnazjum.
12. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
13. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
15. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 5 uczniów danego gimnazjum wraz z nauczycielem/opiekunem.
2. Rejestracji dokonać można do dnia 10 czerwca 2016 roku wyłącznie poprzez zgłoszenie drogą mailową na adres: **tropy_ekonomika@op.pl** . Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: nazwę i adres gimnazjum, imię i nazwisko opiekuna, imię i nazwisko uczestników, wiek, numer telefonu komórkowego Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail opiekuna lub jednego z członków Zespołu.
3. Członkiem każdego z Zespołów są uczniowie gimnazjum, którzy biorą udział w Grze tylko pod opieką nauczyciela.
4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182);

- c) opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz, w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
6. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać telefon komórkowy, za pośrednictwem którego może otrzymywać informacje od Organizatora. Numer tego telefonu Zespół musi podać w zgłoszeniu rejestracyjnym.
7. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać również cyfrowy aparat fotograficzny – może on być w telefonie komórkowym.
8. W dniu Gry do godz. 8⁴⁵ należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się w budynku ZSE przy ul. Ogrodowej 20. O godz. 8⁴⁵ odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, potrzebne materiały).
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie.
10. Liczba Zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu zgłoszeń. Każdy Zespół otrzyma potwierdzenie zakwalifikowania oraz informacje niezbędne podczas gry. Organizator zaleca dokładne zapoznanie się z zasadami Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Gra kończy się 15 czerwca o godz. 13⁰⁰ w budynku ZSE. Zespoły, które do tej godziny nie dotrą do punktu finałowego, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali w trakcie Gry. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma równą liczbę punktów, decydować będzie czas pokonania trasy Gry, ewentualnie przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatora oraz w jego siedzibie.

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 wprowadzenia zmian w regulaminie.