



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ W DNIU 31.05.2019

Organizatorem Gry Miejskiej w dniu 31.05.2019 r. w Częstochowie jest Urząd Miasta Częstochowy (Wydział Polityki Społecznej), Politechnika Częstochowska oraz Partnerzy Projektu „Ciekawi świata. Ciekawi przyszłości.”.

Udział

1. Do udziału w grze dopuszczone są 10-osobowe grupy reprezentujące szkoły, które przystąpiły do projektu „Ciekawi świata. Ciekawi przyszłości.”.
2. Uczniowie wchodzący w skład grupy muszą przed rozpoczęciem gry formularz zgłoszeniowy z podpisanymi zgodami i oświadczeniami. Wyrażenie zgód i złożenie oświadczeń jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w grze. Uczniowie bez poprawnie wypełnionego formularza zgłoszeniowego nie zostaną dopuszczeni do udziału w grze.
3. Uczniowie biorący udział w grze muszą posiadać aktualną na dzień 31.05.2019 r. polisę ubezpieczeniową od następstw nieszczęśliwych wypadków.

Ogólne zasady Gry

1. Gra polega na grupowym wykonaniu ustalonych zadań w kolejności wskazanej w *Ścieżce Zadań*.
2. *Ścieżkę Zadań* stanowi ciąg trzynastu (13) następujących po sobie zadań.
3. Za zrealizowanie zadania przyznawane są punkty w skali od 0 do 10.
4. O liczbie przyznanych punktów za wykonanie zadania decyduje osoba nadzorująca przebieg realizacji zadania.
5. Zwycięzcą zostaje grupa, która zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczony czasie gry.
6. W przypadku, gdy więcej niż jedna grupa zajmie to samo miejsce o kolejności ukończenia gry zadecyduje wykonanie dodatkowego zadania wskazanego przez Organizatora.

Przebieg gry

1. Każda grupa uczestnicząca w grze wybiera Lidera.
2. Lider przed rozpoczęciem gry losuje kopertę, w której znajduje się: mapa terenu, na którym odbywa się gra, *Ścieżka Zadań* oraz *Karta Wyników*.
3. Każda grupa ma indywidualną *Ścieżkę Zadań*, którą Lider grupy losuje przed rozpoczęciem gry.

4. Na *Karcie Wyników* osoba nadzorująca przebieg realizacji zadania potwierdza jego wykonanie w ustalonej kolejności oraz ocenia wykonanie zadania w skali od 0 do 10 pkt.
5. Brak potwierdzenia na *Karcie Wyników* wykonania zadania przez osobę nadzorującą jego wykonanie jest traktowane, jako zadanie niezaliczone.
6. *Karta Wyników* wypełniona przez osoby nadzorujące realizację zadań jest warunkiem ukończenia gry.
7. Kolejność zadań na *Karcie Wyników* jest zgodna z kolejnością na *Ścieżce Zadań*.
8. Grupa wykonuje zadania w kolejności wskazanej na *Ścieżce Zadań*. Zmiana kolejności dyskwalifikuje grupę.
7. Mapa terenu przedstawia teren gry, czyli miasteczko akademickie zlokalizowane pomiędzy Wydziałami Politechniki Częstochowskiej oraz Wydziałem Filologiczno-Historycznym Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego im. Jana Długosza.
8. Grupy po wykonaniu wszystkich zadań zgodnie z indywidualną *Ścieżką Zadań* kierują się do miejsca rozpoczęcia gry, tj. Auli Wydziału Zarządzania.
9. Wszystkie grupy muszą przybyć na metę najpóźniej do godz. 12.30, bez względu na liczbę wykonanych zadań.
10. Grupa, która przybędzie na metę po wyznaczonym czasie zostaje zdyskwalifikowana.
11. Zwycięzca gry zostanie ogłoszony po ukończeniu gry przez wszystkie grupy (z wyjątkiem grup zdyskwalifikowanych) i zwróceniu *Kart Wyników*, na podstawie których obliczona zostanie suma zdobytych punktów.
12. Ukończenie gry przez grupę jest stwierdzane na podstawie wypełnionej *Karty Wyników* tej grupy.
13. Liczba punktów zdobytych przez każdą z grup zostanie umieszczona w widocznym dla wszystkich uczestników miejscu na mecie gry.

Załącznik:

- Formularz zgłoszeniowy