Regulamin Gry terenowej “Szaniec Kampinos”

# Cele gry

1. Popularyzacja wiedzy historycznej na temat odzyskiwania przez Polskę niepodległości oraz walk w jej obronie, ze szczególnym uwzględnieniem wydarzeń historycznych i miejc pamięci w Izabelinie i okolicach.
2. Rozbudzanie w uczestnikach zainteresowań związanych z przeszłością swojej Małej Ojczyzny.
3. Weryfikacja wiedzy i umiejętności uczestników gry oraz wyłonienie zwycięskiego zespołu na podstawie zdobytych punktów.
4. Stworzenie okazji do bliższego poznania się, wzajemnej akceptacji i integracji uczestników.

# Organizator

1. Organizatorem gry jest Fundacja im. Księdza Aleksandra Fedorowicza „Przyjaciele Alego”.

# Uczestnicy i zapisy

1. Uczestnikami Gry terenowej mogą być uczniowie klas V-VII szkoły podstawowej oraz uczniowie gimnazjum.
2. Uczestnicy tworzą drużyny zwane Patrolami, w skład których wchodzi od 8 do 12 osób.
3. Każdy Patrol wyłania Dowódcę Patrolu.
4. Zapisy odbywają się w Sekretariacie Szkoły Podstawowej w Izabelinie najpóźniej do dnia 31 maja 2018 r. Organizator zastrzega sobie prawo przedłużenia terminu zapisów.
5. Dowódca Patrolu zgłasza w Sekretariacie do Gry cały Patrol, wypełniając Kartę Zgłoszenia Patrolu (Załącznik nr 1).
6. Do składu Patrolu można zapraszać koleżanki i kolegów spoza Szkoły.
7. Do gry nie może się zgłosić więcej niż 8 Patroli. W przypadku przekroczenia tej liczby, o udziale w grze decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Uczestnicy przed zakończeniem zapisów są zobowiązani dostarczyć Koordynatorowi zapisów wypełniony wzór zgody opiekuna prawnego na uczestnictwo w Grze terenowej wraz z jego podpisem (Załącznik 2). Brak zgody opiekuna prawnego wyklucza z uczestnictwa w Grze.

# Miejsce i termin gry terenowej

1. Gra odbędzie się 16 czerwca 2018 roku w ramach Pikniku Rodzinnego pod hasłem „Dziękując za niepodległość”.
2. Rozpoczęcie Gry terenowej nastąpi o godzinie 12:00 na Polanie Jakubów w sąsiedztwie Dyrekcji Kampinoskiego Parku Narodowego, gdzie Patrole otrzymają materiały potrzebne do przeprowadzenia gry.
3. Spóźnione Patrole mogą nie zostać dopuszczone do Gry.
4. Gra odbywa się na trasie wyznaczonej przez Dyrekcję Kampinoskiego Parku Narodowego. Dowódcy Patroli otrzymają na starcie mapkę trasy z zaznaczonymi Stacjami, na których będą wykonywane zadania.

# Zasady przebiegu gry i wyłaniania zwycięzców

1. Do każdego Patrolu Organizator przydzieli pełnoletnią osobę, która będzie pełnić rolę opiekuna.
2. Patrole uczestniczące w Grze terenowej w oparciu o przekazane mapy oraz po pobraniu Karty Patrolu, Karty Szyfru i oznakowań identyfikujących dany Patrol wyruszają wraz z przydzielonymi opiekunami z Punktu Kontrolnego na trasę Gry.
3. Patrole są rozmieszczone przez opiekunów na poszczególnych Stacjach gry. Gra rozpoczyna się w momencie rozmieszczenia wszystkich Patroli na Stacjach.
4. Uczestnicy nie mają możliwości wyboru swojej trasy Gry. Stacje ułożone są w terenie wzdłuż pętli, po której ruch odbywa się zgodnie z kierunkiem wskazanym przez Organizatora na mapie.
5. Na każdej Stacji znajduje się Strażnik. Dowódca Patrolu melduje Strażnikowi przybycie Patrolu i przekazuje mu Kartę Patrolu. Strażnik przekazuje uczestnikom krótką opowieść, związaną z tematem Stacji. Następnie Patrol otrzyma do wykonania Zadanie oraz Kartę Wiedzy z krótkim quizem do rozwiązania.
6. Zadania są punktowane od 4 do 10 punktów, w zależności od ich trudności. Na niektórych Stacjach Dowódca Patrolu będzie mógł zdecydować czy wybrać zadanie łatwiejsze za mniej punktów, czy trudniejsze, które jest wyżej punktowane. Za poprawne udzielenie odpowiedzi na Karcie Wiedzy Patrol może otrzymać dodatkowo do 10 punktów.
7. Zdobyte punkty za Zadanie oraz za Kartę Wiedzy Strażnik wpisuje na Kartę Patrolu i przekazuje ją Dowódcy Patrolu.
8. Pytania i zadania sprawdzające wiedzę będą obejmowały:
	1. ogólnodostępą wiedzę historyczną z okresu od utraty niepodległości przez Polskę do zakończenia II wojny światowej, dostępną w podręcznikach do lekcji historii szkoły podstawowej;
	2. informacje przekazywane przez Strażników na Stacjach;
	3. znajomość terenu najbliższej okolicy, zwłaszcza rozmieszczenia miejsc pamięci narodowej;
	4. znajomość zasad udzielania pierwszej pomocy;
	5. znajomość życiorysu ks. Aleksandra Fedorowicza ze szczególnym uwzględnieniem jego pracy w parafii św. Franciszka w Izabelinie;
	6. znajomość wydarzeń historycznych, które rozgrywały się w okolicach Izabelina w czasie powstania styczniowego, w trakcie walk w wojnie obronnej 1939 roku, w czasie konspiracji podczas okupacji niemieckiej a także w okresie powstania warszawskiego.
9. Na każdej stacji Patrol otrzyma od Strażnika element kodu szyfru. Skompletowanie wszystkich elementów kodu pozwoli na odczytanie zaszyfrowanej na Karcie Szyfru wiadomości, która jest ostatnim zadaniem każdego Patrolu. Zadanie to Patrole mogą realizować stopniowo w trakcie trwania Gry.
10. Warunkiem ukończenia Gry jest stawienie się na wszystkich Stacjach i dostarczenie do Punktu Kontrolnego wypełnionej przez Strażników Karty Patrolu oraz rozwiązanej Karty Szyfru.
11. Wygrywa Patrol, który zebrał największą liczbę punktów. W przypadku remisu o zwycięstwie zadecydują pytania dodatkowe.
12. Organizator oczekuje Patroli do godziny 15:00. Wyniki Gry zostaną ogłozone o godzinie 15:30, po wcześniejszym zliczeniu wszystkich punktów na przekazanych Kartach Patroli.

# Nagrody

1. Organizator zapewnia nagrody w postaci drobnych upominków wszystkim uczestnikom Gry.
2. Dla Patroli, które zajmą pierwsze trzy miejsca przewidziane są dodatkowe dyplomy pamiątkowe.

# Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Gry terenowej zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu.
2. Zgłoszenie Patrolu do udziału w Grze jest równoznaczne z zapoznaniem się z warunkami niniejszego regulaminu i jego akceptacją
3. Uczestnicy Gry zobowiązują się do zachowania uczciwej rywalizacji. Dozwolone jest korzystanie wyłącznie z wiedzy zdobytej przed rozpoczęciem Gry bądź w jej trakcie. Niedozwolone jest korzystanie z Internetu na urządzeniach mobilnych. W przypadku naruszenia tej zasady Organizator może odjąć 5 punktów za każdy stwierdzony przypadek naruszenia.
4. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku na zdjęciach wykonanych w trakcie Gry przez wolontariuszy Organizatora.
5. Uczestnicy Gry zobowiązują się do przestrzegania zasad poruszania się po terenie Kampinoskiego Parku Narodowego, udostępnionych na stronie <https://www.kampinoski-pn.gov.pl>
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione podczas Gry oraz za szkody wyrządzone przez uczestników Gry.
7. Organizator zapewnia zestaw startowy tj. mapę trasy, Karty Patroli, oznakowanie identyfikujące dany Patrol, długopis.
8. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem będą rozstrzygane przez Organizatora. To samo dotyczy wątpliwości, które powstaną w wyniku stosowania niniejszego Regulaminu.
9. Od decyzji Organizatora nie przysługuje odwołanie.
10. Dane osobowe Uczestników oraz ich Opiekunów prawnych będą przetwarzane są zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2016 r., poz. 922 ze zm.), a od dnia 25 maja 2018 r. zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych). Przekazanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże stanowi warunek uczestnictwa w Grze.

Dane osobowe Uczestników umieszczone w Zgłoszeniu Patrolu mogą być przetwarzane w zakresie prowadzenia i realizacji Gry. Uczestnik lub jego opiekun prawny ma prawo do wglądu w treść zgromadzonych przez Organizatora jego danych osobowych oraz ma prawo do ich korekty.

Dane osobowe, o których mowa w niniejszym punkcie będą w posiadaniu Organizatora nie później niż do dnia 30 czerwca 2018 r.

Załącznik 1

Karta zgłoszenia Patrolu

|  |
| --- |
| I. Informacje o Patrolu |
| Nazwa Patrolu: ............................................................................................................... |
| Imię i nazwisko Dowódcy Patrolu: .................................................................................. |
| II. Uczestnicy |
| L.P. | IMIĘ | NAZWISKO | KLASA | Rozmiar koszulki(S/M/L/XL) |
| 1. |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |
| 11. |  |  |  |  |
| 12. |  |  |  |  |

Załącznik 2

PISEMNA ZGODA

OPIEKUNÓW PRAWNYCH

Ja, niżej podpisany(a), ...............................................................................................................,

(imię i nazwisko składającego oświadczenie)

Legitymujący się dowodem osobistym numer ............................................,

telefon kontaktowy: ......................................................................................,

wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego syna/mojej córki/którego/której jestem opiekunem prawnym

......................................................................................................................

 (imię i nazwisko uczestnika)

w Grze terenowej „Szaniec Kampinos”.

organizowanej przez Fundację im. Księdza Aleksandra Fedorowicza „Przyjaciele Alego”, która odbędzie się dnia 16 czerwca 2018 r. na Polanie Jakubów w Izabelinie.

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem/am się i akceptuję regulamin Gry terenowej dostępny pod adresem http://www.przyjacielealego.pl/alirun/

....................................................................

Data i czytelny podpis opiekuna prawnego