Regulamin historycznej gry miejskiej *Jak Landsberg został Gorzowem ….*

# § 1. Organizator gry

1. Historyczna gra miejska pt. *Jak Landsberg został Gorzowem* (dalej „gra”) organizowana jest przez Instytut Pamięci Narodowej – Oddziałowe Biuro Edukacji Narodowej w Szczecinie, delegatura w Gorzowie Wielkopolskim, Urząd Miasta w Gorzowie Wlkp., Archiwum Państwowe w Gorzowie Wlkp., Muzeum im. Jana Dekerta w Gorzowie Wlkp., Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną w Gorzowie Wlkp., Wojewódzki Ośrodek Metodyczny oraz Akademię im. Jakuba z Paradyża (dalej „organizatorzy”).

# § 2. Założenia ogólne

1. Celem gry jest rozbudzenie zainteresowań historycznych oraz upowszechnienie wśród młodzieży znajomości historii najnowszej i lokalnej.
2. Tematyka gry podejmuje zagadnienia związane z historią Polski i regionu w 1945 r.
3. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie i zaaranżowanie przez organizatorów zadań oraz zagadek związanych z historycznym tematem gry oraz wykorzystanie w tym celu przestrzeni miasta.
4. Gra skierowana jest do uczniów szkół podstawowych (klasy 7-8) i trzecich klas gimnazjalnych .
5. W grze mogą wziąć udział zgłoszone drużyny liczące 5 osób z dorosłym opiekunem. Ilość drużyn biorących udział w grze jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń i prawidłowo wypełniony formularz zgłoszenia (załącznik

nr 1).

1. Każda drużyna musi obowiązkowo wybrać nazwę i wpisać ją na formularzu.
2. Udział w grze jest bezpłatny.
3. Zwycięzcy gry otrzymają nagrody. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy.
4. Gra odbędzie się bez względu na warunki atmosferyczne.

# § 3. Organizacja gry

1. Drużynę zgłasza dyrektor szkoły poprzez przesłanie do organizatorów wypełnionego formularza zgłoszenia (załącznik nr 1) do **20 marca 2019** r. pocztą elektroniczną (lub osobiście) na adres: Delegatura IPN w Gorzowie Wlkp., ul. Jagiellończyka 4, 66-400 Gorzów Wlkp. (z dopiskiem „Gra miejska”), lub faksem: 95 718 28 62 lub za pośrednictwem poczty elektronicznej (skan zgłoszenia) na adres jaroslaw.palicki@ipn.gov.pl.

# Zgłoszenie drużyny jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu przez jej uczestników i ICH OPIEKUNÓW PRAWNYCH ORAZ opiekuna DRUŻYNY.

1. Po przesłaniu zgłoszenia drużyny otrzymają drogą mailową informację potwierdzającą zakwalifikowanie drużyny do udziału w grze.
2. Gra odbędzie się **28 marca 2019 roku na terenie Gorzowa Wlkp**.
3. Drużyny **nie mogą** korzystać ze środków komunikacji miejskiej. **Niedozwolone jest korzystanie z innych środków komunikacji.** Drużyna, która się do tego nie zastosuje zostanie zdyskwalifikowana.
4. Gra będzie się odbywać w przestrzeni miasta (ulice, budynki). Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.
5. Drużyny otrzymają od organizatora szczegółową instrukcję gry oraz komplet niezbędnych materiałów.
6. W czasie rozgrywki uczestnicy mogą korzystać z mobilnego internetu.
7. Nad prawidłowym przebiegiem gry czuwają organizatorzy.
8. W przypadku rezygnacji z gry w trakcie jej trwania uczestnicy zobowiązani są do niezwłocznego zgłoszenia tego faktu organizatorowi.

§ 4. Zasady bezpieczeństwa

Każda drużyna bez względu na wiek uczestników musi mieć opiekuna drużyny, czyli osoby dorosłej nie będącej pełnoletnim uczniem.

1. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla niepełnoletnich uczestników gry.

2. Na trasie gry ruch drogowy nie będzie zamknięty. W związku z tym drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i zdarzenia losowe zaistniałe podczas dojazdu uczestników na miejsce rozpoczęcia gry, w trakcie jej trwania oraz podczas powrotu po jej zakończeniu.

3. W czasie gry obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających**.**

 W przypadku, gdy członek danego zespołu, a w szczególności opiekun osób niepełnoletnich, znajduje się w stanie nietrzeźwym lub pod wpływem środka odurzającego, zespół zostanie wykluczony z dalszego udziału w grze.

4. Organizator oraz wszystkie osoby działające w jego imieniu lub z jego upoważnienia nie ponoszą odpowiedzialności za szkody osobowe i majątkowe uczestników, które wystąpią przed grą, w jej trakcie lub po zakończeniu gry. Uczestnicy gry ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone podczas gry innym uczestnikom oraz osobom trzecim. W razie wypadku lub powstania szkody związanej z grą uczestnicy nie będą występować z roszczeniami do organizatora, osób działających w jego imieniu lub z jego upoważnienia.

5. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do wymogów regulaminu, jest automatycznie wykluczany

 z dalszej rozgrywki.

6. Przez nadesłanie zgłoszenia do udziału w grze uczestnicy wyrażają zgodę na:

a. wzięcie udziału w grze na warunkach określonych niniejszym regulaminem;

b. przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry;

c. opublikowanie przez organizatorów na stronie internetowej i w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie.

**§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania lub przerwania gry w sytuacji niezależnej od niego.

2. W przypadku zachowania uczestnika niezgodnego z powszechnie przyjętymi normami oraz z postanowieniami regulaminu gry, a w szczególności w przypadku łamania zasad, oszukiwania i niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie organizator ma prawo usunąć drużynę z gry. Decyzja organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

3. Wszelkie spory rozstrzyga organizator.

4. Organizator zastrzega sobie możliwość do wprowadzania zmian w regulaminie gry. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani.

 5. Wszelkich informacji dotyczących gry udziela koordynator projektu pracownik OBEN IPN – Delegatura IPN

 w Gorzowie Wlkp., Jarosław Palicki (jaroslaw.palicki@ipn.gov.pl); tel. 95 718 28 54, 601 788 084).

# Przez nadesłanie zgłoszenia do udziału w grze uczestnicy wyrażają zgodę na:

* 1. wzięcie udziału w grze na warunkach określonych niniejszym regulaminem;
	2. przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry;
	3. opublikowanie przez organizatorów na stronie internetowej i w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę lub wyróżnienie.