

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ “TROPEM ZAGINIONEGO SKARBU”

1. Postanowienia ogólne

1.1. Gra “Tropem Zaginionego Skarbu” organizowana jest przez zespół programowy Hufca ZHP Wieliczka.

1.2. Wydarzenie odbędzie się w dniu 27.05.2023 r. w godzinach określonych poniższym harmonogramem:

- 11:30 – 11:55 - Rozdawanie pakietów startowych
- 12:00 - Rozpoczęcie Gry przy fontannie obok szybu Regis w Wieliczce
- 12:00 – 14:00 - Gra miejska na terenie Miasta Wieliczka
- 14:00 – 14:30 - zakończenie Gry obok szybu Regis w Wieliczce

1.3. Uczestnictwo w grze jest darmowe.

1.4. Zgłoszenia drużyny dokonuje osoba pełnoletnia odpowiedzialna za drużynę do 26.05.2023 r. do godziny 12:00, wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie www.wieliczka.zhp.pl lub w dniu wydarzenia 27.05.2023 r. w miejscu rozpoczęcia Gry (maksymalnie do godz. 11:30).

2. Uczestnicy

2.1. Uczestnikami wydarzenia mogą być mieszkańcy Wieliczki i okolic, grupy znajomych, rodziny oraz wszyscy sympatycy harcerstwa.

2.2. Uczestnicy muszą posiadać:

- Telefon z możliwością zrobienia zdjęcia/nagrania filmu (przynajmniej 1 urządzenie na drużynę),
- Notatnik i długopis.

2.3. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego do 26.05.2023 roku do godziny 12:00. lub zgłoszenie zespołu w dniu wydarzenia na miejscu rozpoczęcia Gry (maksymalnie do godz. 11:30).

3. Informacje organizacyjne

3.1. W Grze biorą udział grupy, zwane drużynami.

3.2. W skład każdej drużyny wchodzi uczestnicy – od 3 do 8 osób w drużynie, w tym szef drużyny - pełnoletni opiekun, który będzie odpowiedzialny za prawidłowy przebieg udziału drużyny w grze oraz opiekę nad niepełnoletnimi uczestnikami.

3.3. Każda drużyna musi znajdować się pod opieką pełnoletniego opiekuna.

3.4. Uczestnicy zobowiązani są przestrzegać Prawa Rzeczypospolitej Polskiej oraz Regulaminu Gry.

3.5. O zakwalifikowaniu drużyny do Gry szef drużyny zostanie poinformowany mailowo do 26 maja 2023 r.

3.6. W przypadku małej liczby uczestników, organizator zastrzega sobie prawo do zmian organizacyjnych, programowych lub odwołania Gry. Drużyny w każdej z tych sytuacji zostaną niezwłocznie poinformowane mailowo.

- 3.7.** Wysłanie zgłoszenia oznacza akceptację przez drużynę regulaminu Gry oraz klauzuli informacyjnej (załącznik nr 1).
- 3.8.** Sprawy sporne nieujęte w regulaminie, rozstrzygają organizatorzy Gry.
- 3.9.** Organizator zastrzega sobie prawo do nieujawniania wyników poszczególnych drużyn pozostałym uczestnikom.
- 3.10.** Uczestnicy poruszają się po mieście i biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.
- 3.11.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenie mienia i utratę życia lub zdrowia, będące skutkiem działań osób trzecich.
- 3.12.** Organizator zastrzega sobie prawo do zamknięcia listy drużyn przed czasem w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby uczestników Gry.
- 3.13.** Istnieje możliwość modyfikacji liczebności drużyny w dniu odbywania się Gry, co należy zgłosić Organizatorom na starcie.
- 3.14.** O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują:
- Prawidłowe wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry,
 - Łączny czas wykonania wszystkich zadań (rozumiany od momentu startu do momentu jej zakończenia).
- 3.15.** Organizator zapewnia pamiątkowe upominki dla wszystkich uczestników. A drużyny, które w rankingu zajmą najwyższe miejsca, otrzymają dodatkową nagrodę.

4. Cele

4.1. Główne cele Gry to:

- Zapoznanie uczestników z metodą harcerską i podstawowymi technikami harcerskimi,
- Wykształcenie zasad współpracy i współzawodnictwa oraz pogłębienie więzi pomiędzy uczestnikami,
- Szerzenie idei harcerstwa,
- Rozwój kompetencji kulturowych, ekologicznych, społecznych, obywatelskich,
- Kształtowanie nawyków aktywności ruchowej na świeżym powietrzu.

5. Tematyka Gry

5.1. Tematyka Gry związana jest z odkryciem tajemnicy zaginionego skarbu, który zainspirowany został jedną z legend obecną i znaną wśród ludności Miasta i Gminy Wieliczka. W grze zwrócona zostanie uwaga między innymi na kilka z ważnych aspektów, którymi są wytrwałość i współpraca, a także braterstwo i obcowanie z drugim człowiekiem.

6. Postanowienia końcowe

- 6.1.** Na wszelkie pytania dotyczące wydarzenia odpowiedzą organizatorzy Gry.
- 6.2.** Pytania prosimy kierować do członkini komendy Hufca ZHP Wieliczka ds. programu na adres e-mail: klaudia.gluszczak@zhp.net.pl

Klauzula informacyjna stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu Gry.