

# **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ŚLADAMI KARD. STEFANA WYSZYŃSKIEGO”**

## **Idea Gry Miejskiej:**

Celem Gry jest bliższe poznanie postaci Kard. St. Wyszyńskiego oraz promowanie wartości moralnych, którymi kierował się w życiu, szczególnie miłością do Ojczyzny i Kościoła. Organizatorom towarzyszy także intencja o rychłą beatyfikację Sługi Bożego.

## **Organizatorzy:**

Parafialny Oddział Akcji Katolickiej działający przy Parafii Matki Bożej Królowej Polski na Marymoncie.

Diecezjalny Instytut Akcji Katolickiej w Warszawie.

XLI Liceum Ogólnokształcące im. Joachima Lelewela w Warszawie.

## **Szczegółowe informacje:**

W Grze mogą wziąć udział uczniowie klas 6-8 Szkół Podstawowych oraz klas 3 Gimnazjum. Akcja rusza w środę 10 października 2018 r. Czas trwania Gry to ok. 3h. Regulamin Gry i załączniki do pobrania na stronie Parafii Matki Bożej Królowej Polski na Marymoncie [www.parafia-marymont.pl](http://www.parafia-marymont.pl) oraz pod nr tel. 22-8332311 lub 505-289-609.

## **Regulamin:**

### **§ 1. Idea**

1. **Celem Gry jest bliższe poznanie postaci Kard. St. Wyszyńskiego** oraz promowanie wartości moralnych, którymi kierował się w życiu, szczególnie miłością do Ojczyzny i Kościoła. **Organizatorom towarzyszy także intencja o rychłą beatyfikację Sługi Bożego.**
2. Spacer śladami Prymasa Tysiąclecia będzie przebiegał wyjątkowym szlakiem zabytków XVII w. Gra rozpoczyna się przy kościele Matki Bożej Królowej Polski na Marymoncie. Uczestnicy odwiedzą m. in. Dom Arcybiskupów Warszawskich, a także nawiedzą miejsce wiecznego spoczynku Kardynała i przemierzą Trakt Królewski.

### **§ 2. Organizator**

1. Organizatorem jest **Parafialny Oddział Akcji Katolickiej** działający przy Parafii Matki Bożej Królowej Polski na Marymoncie, przy współudziale **Diecezjalnego Instytutu Akcji Katolickiej** w Warszawie oraz **XLI Liceum Ogólnokształcące im. Joachima Lelewela w Warszawie.**
2. Wsparcia finansowego dla realizacji Gry miejskiej udzieliła Polska Wytwórnia Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie, ul. Sanguszki 1.

### **§ 3. Zasady Gry**

1. Gra Miejska o Ks. Kard. St. Wyszyńskim skierowana jest do uczniów **klas 6-8 Szkoły Podstawowej oraz 3 klas Gimnazjum.** Odbywa się **10 października 2018r.** w Warszawie (Żoliborz-Stare Miasto) w godzinach **10.00 – 16.00.** Czas przejścia trasy przez jedną grupę wynosi **ok. 3 h.**
2. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie grupa otrzymuje punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności oraz skali punktacji, do której jest przypisana. Na każdym Punkcie Kontrolnym przewidziane są 3 zadania o różnej skali trudności. Punkty są sumowane. Ponadto każda z grup może uzyskać dodatkowo punkty na każdym Punkcie Kontrolnym za wykonanie zadania dodatkowego.

3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Po trasie Gry, zespoły poruszają się najpierw komunikacją miejską na odcinku Metro Marymont – Plac Wilsona – Stare Miasto, a na pozostałych odcinkach pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów. Uczniowie zabierają z sobą legitymacje uprawniające do bezpłatnego przejazdu. Organizator zapewnia osobom nie mającym uprawnień do bezpłatnych przejazdów, a biorącym udział w Grze, bilety ZTM. Potrzebę zakupu takich biletów należy zaznaczyć na karcie zgłoszeniowej, dostarczanej do Organizatora (dotyczy również opiekunów grupy).
5. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
6. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Opiekun zespołu zobowiązany jest do czuwania nad bezpieczeństwem członków grupy oraz posiadania pisemnej zgody rodziców/opiekunów prawnych każdego z uczestników na udział w imprezie, które przedstawia Organizatorowi w dniu Gry (załącznik nr 2).
7. Zespół, którego choć jeden uczestnik nie dostosuje się do zasad niniejszego regulaminu, będzie łamał zasady fair play, bądź swoim rażącym zachowaniem naruszy sakralny charakter miejsc świętych, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia Zespołu z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
9. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

#### **§ 4. Uczestnictwo Gry i zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego **5-10 osób** internetowo lub przez dostarczenie do Organizatora formularza zgłoszeniowego. Formalności należy dopełnić **do dnia 28 września 2018r.** Decyduje kolejność zgłoszeń. Ilość uczestników Gry jest ograniczona.
2. Formularz zgłoszeniowy musi być zgodny z **załącznikiem nr. 1.**
3. Zgłoszenia dokonać można mailowo: **marymont.gramiejska@gmail.com** lub osobiście: w kancelarii **parafii Matki Bożej Królowej Polski** na Marymoncie (czynna od poniedziałku do piątku w godz. 16.00-19.00, w godzinach porannych wtorek i piątek 9.00 - 10.30). Po otrzymaniu zgłoszenia Organizator przekazuje na wskazany adres kontaktowy **do 3 października 2018r.**, opiekunowi Zespołu, numer grupy oraz godzinę wyjścia z punktu startowego. Powyższe informacje są potwierdzeniem przyjęcia rejestracji.
4. Poprzez rejestrację i udział w Grze każdy uczestnik wyraża zgodę na:
  - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,
  - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych na potrzeby Gry (*zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia 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 Dz.U.UE.L.2016.119.1, zwane „RODO”*),
  - c) opublikowanie przez Organizatora wizerunku uczestnika na łamach stron internetowych: parafii Matki Bożej Królowej Polski, Liceum Ogólnokształcącego im. Joachima Lelewela, Akcji Katolickiej oraz ich portali społecznościowych.

5. Opiekunem każdego z Zespołów musi być przynajmniej jeden nauczyciel posiadający pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział ucznia w Grze Miejskiej.
6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze, być ubrana stosownie do przebywania w miejscach sakralnych oraz do panujących warunków atmosferycznych, jak również posiadać wygodne obuwie.
7. **Grupa powinna być wyposażona w długopisy oraz telefon komórkowy z dostępem do Internetu** wraz z możliwością robienia zdjęć i nagrywania (niezbędne do wykonywania zadań). W celu późniejszej weryfikacji przez Organizatora nadesłanych zadań należy podać numer telefonu grupy w dniu rozpoczęcia Gry, a także imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej za niego. Osoba ta ponosi pełną odpowiedzialność za dostarczenie drogą internetową na wskazany adres e-mail rozwiązania poszczególnych zadań.
8. W dniu Gry **10 października 2018r.** należy zgłosić się do punktu startowego znajdującego się w domu parafialnym parafii pod wezwaniem Matki Bożej Królowej Polski **15 min. przed wyznaczoną godziną startu**, aby potwierdzić tożsamość osób i odebrać pakiet startowy. O określonym czasie odbędzie się odprawa Zespołu (tj. oficjalne powitanie uczestników przez Organizatora, wyjaśnienie zasad gry i sposobu oceniania).
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych grup nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

#### **§ 5. Zwycięzcy Gry**

1. Warunkiem ukończenia Gry jest przejście wszystkich Punktów Kontrolnych. Zespoły, które nie spełnią tego warunku nie będą brane pod uwagę, jako uczestnicy Gry, jak również w procesie wyłaniania zwycięzców. Każdy z uczestników Gry otrzymuje w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako Meta – dyplom uczestnictwa.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Organizator w ciągu 7 dni roboczych ogłosi wyniki na stronie internetowej parafii Matki Bożej Królowej Polski [www.parafia-marymont.pl](http://www.parafia-marymont.pl), z podaniem terminu i miejscem wręczenia nagród.
3. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. Nagradzane zostają 3 pierwsze miejsca. O ich kolejności decyduje suma zdobytych punktów.

#### **§ 6. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się na stronie internetowej parafii Matki Bożej Królowej Polski [www.parafia-marymont.pl](http://www.parafia-marymont.pl) oraz do wglądu w siedzibie Organizatora Gry Miejskiej Warszawa-Marymont; ul. Gdańska 6a.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skuteczność realizacji połączeń telefonicznych, a także błędnych transmisji danych z przyczyn niezależnych od Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania Gry z ważnych przyczyn.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.

#### **Załączniki do regulaminu:**

1. Załącznik 1 – formularz zgłoszenia grupy do udziału w Grze Miejskiej.
2. Załącznik 2 – zgoda rodziców/opiekunów prawnych na udział dziecka w Grze Miejskiej

Warszawa 2018r.