



REGULAMIN

Gry miejskiej NA WAŁY! NIEZWYCIĘŻONA TWIERDZA ZAMOŚĆ

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa założenia organizacyjne gry miejskiej "Na wały! Niezwyciężona Twierdza Zamość"
2. Organizatorem gry jest Stowarzyszenie *Pospolite Ruszenie*, Oświecenia 33/66, 31-636 Kraków, we współpracy z Muzeum Fortyfikacji i Broni Arsenał, ul. Zamkowa 2, 22-400 Zamość
3. Cele gry:
 - rozwijanie kreatywności, umiejętności współpracy i koordynacji oraz percepcji społecznej
 - aktywne poznawanie otaczającej nas historii
 - upowszechnianie wiedzy o Twierdzy Zamość
 - przygotowanie do aktywnego udziału w życiu społeczności lokalnej

§ 2. Zasady gry

1. Gra skierowana jest do uczniów szkół podstawowych, ponadpodstawowych, dzieci i młodzieży z regionu zamojskiego.
2. Do gry należy zgłaszać drużyny będące pod opieką nauczyciela / pełnoletniego opiekuna za pomocą formularza zgłoszeniowego.
3. Fabuła gry miejskiej wykorzystuje zachowane elementy twierdzy, a do jej ukończenia potrzebne będzie pozyskanie odpowiedniej wiedzy na stanowiskach animatorów.
4. W czasie gry drużyny nie mogą się rozdzielać, poruszają się po mieście pod opieką swojego nauczyciela/opiekuna, który odpowiada za ich bezpieczeństwo.
5. Organizator nie zapewnia opieki medycznej uczestnikom i nie odpowiada za bezpieczeństwo osób w niej uczestniczących.
6. Nauczyciel / pełnoletni opiekun nie może pomagać w rozwiązywaniu zadań, porusza się z grupą, pozostając w jej pobliżu.
7. Zmagania drużyn odbędą się 30.09.2022 r. Dla uczniów szkół podstawowych w godzinach

10:00 – 13:00, dla uczniów szkół ponadpodstawowych i pozostałych chętnych osób w godzinach 12:00 – 15:00.

8. Gra rozpoczyna się i kończy w Muzeum Fortyfikacji i Broni Arsenał.
9. Ocenie podlegają zadania wykonywane w wyznaczonych etapach trasy. Szczegóły punktacji zostaną podane przed rozpoczęciem gry.
10. Na trasie gry można poruszać się wyłącznie pieszo.
11. Warunkiem ukończenia gry jest zameldowanie się u Organizatora w Muzeum Fortyfikacji i Broni Arsenał
12. Zwycięzcy zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania.
13. Członkowie 3 drużyn, które uzyskają największą liczbę punktów w danym przedziale czasowym otrzymają nagrody przygotowane przez Organizatorów.

§ 3. Wymagania

1. Szkoła delegująca uczniów ma obowiązek zapoznać opiekunów prawnych uczestników z niniejszym regulaminem.
2. Uczestnicy powinni posiadać dobry stan zdrowia, który umożliwia im udział w grze miejskiej, odpowiednie obuwie i strój stosowny do pogody.
3. Nauczyciel opiekujący się drużyną odpowiada za zachowanie ostrożności podczas poruszania się w ruchu miejskim.

§ 4. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie gry, których nie był w stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na zorganizowanie gry.
3. W kwestiach nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Wszelkie pytania dotyczące gry mogą być kierowane drogą e-mailową na adres: edukacja@muzeumarsenal.pl