



38. Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące

Regulamin Gry Miejskiej – 09.10.2017

§ 1. Organizator

Organizatorem gry miejskiej w ramach projektu “Praktyka czyni mistrza” (zwanej dalej „Grą” - „Projekt dofinansowała Fundacja mBanku”), która odbędzie się w poniedziałek, 09.10.2017 r. w Poznaniu, jest XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka- Jeziorańskiego w Poznaniu.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry mogą być uczniowie oddziałów trzecich gimnazjalnych ze szkół zlokalizowanych na terenie województwa wielkopolskiego.
2. Jedna szkoła może zgłosić do udziału w konkursie jedną czteroosobową drużynę. Szkoła zobowiązana jest do wyznaczenia osoby dorosłej pełniącej funkcję opiekuna drużyny – może być nim nauczyciel pracujący w szkole lub rodzic (opiekun prawny) jednego z członków drużyny.
3. Uczestnik biorący udział w Grze nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla uczestników Gry opieki medycznej ani jakiegokolwiek ubezpieczenia, w tym od następstw nieszczęśliwych

wypadków. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich uczestników biorących udział w Grze.

4. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze, według wzoru stanowiącego *załącznik nr 1* do niniejszego Regulaminu i dostarczyć ją przedstawicielowi organizatorów osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.

§ 3. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w Poznaniu.
2. Gra ma na celu:
 - a. popularyzacja wiedzy i umiejętności matematycznych wśród uczniów,
 - b. motywowanie uzdolnionych matematycznie uczniów do nauki,
 - c. stworzenie uczniom możliwości „sprawdzenia się” w rywalizacji z innymi uczniami,
 - d. nabywanie umiejętności efektywnego współdziałania i pracy w grupie.
 - e. popularyzację nauczania dwujęzycznego polsko-anglojęzycznego.
3. Uczestnicy Gry w trakcie jej trwania mogą poruszać się zarówno pieszo jak i przy wykorzystaniu komunikacji miejskiej, zgodnie z zasadami ruchu drogowego. Uczestnicy nie mogą poruszać się pojazdami mechanicznymi lub elektrycznymi w tymże wypadku zostaną zdyskwalifikowani.
4. Członkowie Zespołu muszą poruszać się i wykonywać zadania razem.
5. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 11 zespołów. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń zespołów.

6. Zgłoszenie Zespołu odbywa się elektronicznie poprzez wysłanie formularza (*załącznik nr 2*) na adres: haraczsylwia@gmail.com
7. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail. Potwierdzenie zgłoszenia zostanie wysłane w ciągu trzech dni roboczych po dniu wysłania zgłoszenia przez Zespół.
8. Gra rozpocznie się 9 października 2017 r. o godz. 13.00 na ulicy Małoszyńskiej 38 (XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka-Jeziorańskiego w Poznaniu.).
9. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma jedną Kartę Gry dla całego Zespołu, którą należy okazać Animatorowi przy każdym odwiedzionym punkcie.
10. Gra kończy się 9 października 2017 r. około godz. 16.00. Oddanie Kart Gracza na mecie Gry przez członków Zespołu jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez Zespół.
11. O kolejności otrzymywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu. O kolejności oceny realizacji ww. zadań przez Organizatorów na punktach Gry decyduje kolejność ukończenia realizacji zadania przez Zespół.
12. W każdym punkcie drużyna ma do zdobycia określoną liczbę punktów.
13. W każdym punkcie jedno z zadań będzie sformułowane w języku angielskim.

14. Podczas rozwiązywania zadań uczestnicy Gry mogą korzystać z kalkulatorów prostych oraz ze słowników językowych angielsko-polskich (słowniki zostaną zapewnione przez Organizatorów w ilości jednego na drużynę).
15. Uczestnicy Gry rozwiązują zadania samodzielnie, bez pomocy osoby dorosłej pełniącej rolę opiekuna drużyny.
16. Punkty przyznawane są przez animatorów. Ich decyzja jest ostateczna.
17. Na mecie podliczone zostaną przez niezależną komisję punkty wszystkich drużyn jako suma punktów uzyskanych w punktach stacjonarnych, zmniejszone o ew. punkty za przekroczenie dozwolonego czasu.
18. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania członkom Zespołu Karty Gracza i wykluczenia Zespołu i wszystkich jego członków z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
19. Podczas wykonywania zadań na poszczególnych punktach gry zakazane jest korzystanie z urządzeń telekomunikacyjnych. W przypadku złamania tego punktu regulaminu, Zespół zostanie wykluczony z dalszej części Gry.

20. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- a. potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu (Uczestników) zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- b. wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883) ;

§ 4. Szczegółowy system punktowania.

1. Uczniowie w każdym punkcie mogą spędzić maksymalnie 15 minut.
2. W każdym punkcie uczniowie rozwiązują trzy zadania, przy czym jedno z nich- zadanie kluczowe (zadanie 3) wskazuje lokalizację następnego punktu.
3. Za każde poprawne rozwiązanie zadań 1 oraz 2 w każdym punkcie kontrolnym uczniowie uzyskują 2 punkty. Za brak rozwiązania lub błędne rozwiązanie uczniowie otrzymują 0 punktów. Uczniowie otrzymują tylko jedną próbę rozwiązania zadania, tzn. po błędnej odpowiedzi nie mogą rozwiązywać zadania ponownie.
4. Zadanie 3 w każdym punkcie kontrolnym wskazuje lokalizację następnego punktu kontrolnego, uczniowie otrzymują dwie próby rozwiązania tego zadania. Za poprawne rozwiązanie zadania 3 za pierwszym razem drużyna otrzymuje 2 punkty. Za poprawne rozwiązanie tego zadania za drugim razem (po pierwszej błędnej próbie) drużyna otrzymuje 1 punkt. W przypadku podania dwukrotnie błędnej odpowiedzi drużyna otrzymuje 0 punktów,

a osoba sprawdzająca odpowiedzi w punkcie kontrolnym poda numer następnego punktu kontrolnego.

5. Drużyny startują spod XXXVIII Dwujęzycznego Liceum Ogólnokształcącego w 5-minutowych odstępach czasu. Czas każdej drużyny będzie mierzony z uwzględnieniem tych odstępów.
6. Każda drużyna otrzymuje na starcie 30 punktów za czas. Za każde pełne 15 minut czasu gry drużyna traci 3 punkty. Drużyny, które przekroczą czas 2 godzin i 30 minut otrzymują 0 punktów za czas.

§ 5. Zwycięzcy

1. Za Zwycięzców uznaje się trzy Zespoły, które uzyskały kolejno największą liczbę punktów.
2. W przypadku remisu kryterium rozstrzygającym jest czas mierzony od momentu rozpoczęcia rywalizacji przez drużynę do momentu dotarcia do mety.
3. Jeżeli w/w kryterium okaże się niewystarczające zarządza się dogrywkę polegającą na rozwiązaniu zadania matematycznego w jak najkrótszym czasie.

§ 6. Nagrody

1. Nagrody przyznane zostaną Zwycięzcom po zakończeniu Gry Miejskiej w punkcie mety.
2. Jako nagrody przewidziano pamiątkowe dyplomy oraz bony prezentowe do sklepu Empik.

3. Łączna wartość nagród, które zostaną wręczone przez organizatora wyniesie nie mniej niż 650 zł i nie więcej niż 700 zł.
4. Nagrody zostały ufundowane ze środków przekazanych przez Fundację mBanku.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.



„Projekt dofinansowała Fundacja mBanku”



38. Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące

Załącznik 1

1. Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka
(imię i nazwisko) w Grze Miejskiej organizowanej przez XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka- Jeziorańskiego w Poznaniu.
2. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Konkursu danych osobowych mojego dziecka (imienia, nazwiska i nazwy szkoły) w celach wynikających z organizacji konkursu zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U.Nr 133, poz. 833 z późn. zm.).
3. Ponadto wyrażam zgodę na umieszczanie i prezentowanie wizerunku mojego dziecka na zdjęciach oraz w materiałach multimedialnych, wykonanych podczas realizacji Konkursu.

.....
Data, miejscowość

.....
podpis opiekuna prawnego



„Projekt dofinansowała Fundacja mBanku”



38. Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące

Załącznik 2

ZGŁOSZENIE DO KONKURSU „GRA MIEJSKA”

organizowanego przez XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka- Jeziorańskiego w Poznaniu. („Projekt dofinansowała Fundacja mBanku”)

L.p.	Imię i nazwisko	Klasa
1.		
2.		
3.		
4.		

Imię i nazwisko opiekuna grupy:

Pieczęć szkoły:



„Projekt dofinansowała Fundacja mBanku”