Regulamin Gry Miejskiej „Znani Nieznani”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Znani Nieznani” (zwanej dalej Grą) jest Archiwum Państwowe w Lublinie.
2. Przez organizację Gry rozumie się prowadzenie eliminacji oraz przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta (Dzielnice: Stare Miasto, Śródmieście) oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Udział w Grze jest bezpłatny.
2. Gra Miejska pt. „Znani Nieznani” odbędzie się 9 czerwca 2017 roku w Lublinie w godzinach 10.30 -14.30.
3. Celem Gry jest upowszechnienie wiedzy o postaciach związanych z Lublinem i Lubelszczyzną, o których wiadomości można szukać w materiałach archiwalnych, upowszechnienie wiedzy o Archiwum i zasobie archiwalnym przez zapoznanie z różnymi rodzajami źródeł archiwalnych, uczenie umiejętności odszukiwania miejsc historycznych w przestrzeni miasta, uczenie zasad fair play w rywalizacji pomiędzy drużynami, budowanie pozytywnych relacji instytucja-społeczeństwo, uświetnienie obchodów Międzynarodowego Dnia Archiwów, promowanie galerii prowadzonych przez Archiwum Państwowe w Lublinie - Znani Nieznani, Lubelskie Archiwum Cyfrowe, Jezuicka13.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi według wskazówek zawartych w instrukcji do Gry oraz według trasy, oznaczonej na mapie do Gry i wykonywanie wskazanych przez Postaci zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać od 1 do 5 punktów w zależności od stopnia poprawności jego realizacji lub czasu potrzebnego do jego wykonania. W przypadku, gdy pytanie okaże się dla drużyny zbyt trudne, można uzyskać podpowiedzi, za które zostaną odjęte punkty z przyznanej puli (- 1 punkt za podpowiedź). W wybranych Punktach Kontrolnych można będzie uzyskać punkt bonusowy, np. za wykonanie zadania dodatkowego lub za kreatywność, szybkość wykonania zadania lub bardzo dobrą współpracę drużyny - 1 punkt bonusowy stanowi 3 dodatkowe punkty doliczane do ogólnej punktacji każdej drużyny.
5. W czasie trwania Gry na jej trasie zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.

Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie ukarany punktami karnymi (- 10 punktów) lub dyskwalifikacją drużyny w zależności od wykroczenia.

7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim zatem każdy uczestnik Gry zobowiązany jest do zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej podczas Gry i nie przyjmuje odpowiedzialności ze ewentualne szkody wynikłe w czasie trwania Gry.
8. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni, którzy zobowiązani są do podpisania oświadczenia dla swojego podopiecznego i/lub opiekun zespołu, wybrany przez drużynę.
9. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

§ 3. Eliminacje i Zgłoszenia do Gry

1. Liczba Drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona (maksymalnie 7 drużyn). O tym, która drużyna zakwalifikuje się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Zgłoszenia należy przesłać do dnia 5 czerwca 2017 r. , do godziny 10:00.

   UWAGA: Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod warunkiem posiadania zgody od rodziców lub prawnych opiekunów. Pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze należy złożyć u Organizatora w dniu przeprowadzenia Gry Miejskiej na spotkaniu organizacyjnym (najpóźniej do godziny 10:30 9 czerwca 2017 r.). Osoby, które nie złożą odpowiedniego oświadczenia zostaną wykluczone z udziału w Grze. Formularz oświadczenia jest załączony do niniejszego Regulaminu (Załącznik nr 1).
3. Rejestracja Drużyny nastąpi poprzez wypełnienie kwestionariusza uczestnika Gry (Załącznik nr 2), który będzie dostępny do pobrania ze strony internetowej www.lublin.ap.gov.pl oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną lub złożenie osobiście w siedzibie Archiwum Państwowym w Lublinie przy ulicy Jezuickiej 13 (wejście od Placu Katedralnego) w Czytelni Archiwum Państwowego w Lublinie. Osoba przyjmująca Zgłoszenia – koordynator etapu eliminacji: – Zofia Jakóbczak. Adres mailowy do nadsyłania zgłoszeń – konkurs@lublin.ap.gov.pl
4. W przypadku wpłynięcia większej liczby zgłoszeń zostanie utworzona lista rezerwowa

drużyn, które będą mogły przystąpić do gry w przypadku rezygnacji którejkolwiek z zakwalifikowanych do gry drużyn.

5. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
6. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883);

-opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w przypadku zwycięskiej drużyny – imion i nazwisk uczestników.

§ 4. Przebieg Gry

1. Gra Miejska „Znani Nieznani" zostanie przeprowadzona w dniu 9 czerwca 2017 r. w godzinach 10:30-14:30 z okazji Międzynarodowego Dnia Archiwów.
2. Poszczególne drużyny będą rozpoczynać grę w wyznaczonych godzinach, w związku z tym prosimy o punktualne stawienie się zakwalifikowanych Drużyn do siedziby APL (Lublin, ul. Jezuicka 13, wejście od Placu Katedralnego) w celu objaśnienia zasad gry oraz dopełnienia formalności. Zakwalifikowane drużyny zostaną poinformowane drogą mailową o wyznaczonej godzinie, na którą są zobowiązane stawić się w siedzibie Archiwum.
3. Każda Drużyna otrzyma od Organizatora identyfikator drużyny oraz kartę Gry, na której będą zbierane punkty za rozwiązane zadania wraz z mapą z zaznaczoną trasą i Punktami Kontrolnymi, długopis, wodę i batonik oraz telefon kontaktowy do koordynatorów Gry. UWAGA: Ważne, by przynajmniej jedna osoba w Drużynie miała ze sobą telefon komórkowy, by w razie potrzeby, móc swobodnie kontaktować się z Koordynatorami – telefon z aparatem będzie niezbędny także do wykonania jednego z zadań.
4. Drużyny będą startować w odstępach 20-minutowych, wg harmonogramu: Drużyna nr 1 – 10:40, Drużyna nr 2 – 11:00, Drużyna nr 3- 11:20, Drużyna nr 4 – 11:40, Drużyna nr 5 – 12:00, Drużyna nr 6 – 12:20 i Drużyna nr 7 o godzinie 12:40.
5. Drużyny są zobowiązane do poruszania się wg wskazówek na mapie, na której zaznaczono trasę Gry oraz Punkty Kontrolne.
6. Po przybyciu na każdy z Punktów Kontrolnych należy stawić się u Strażnika (osoba

w czerwonej koszulce), który wpisze Drużynę na listę obecności w danym Punkcie Kontrolnym.

7. Pytania Drużynom zadaje wyłącznie osoba, która wcieliła się w postać historyczną. W razie konieczności udziela podpowiedzi i przyznaje punkty za odpowiedź.
8. Po wykonaniu zadania Drużyny otrzymają naklejki z punktami, które należy przykleić na Karcie Gry. UWAGA: Jeżeli zadanie będzie zbyt trudne możecie otrzymać podpowiedź, za udzielenie której, otrzymacie jeden punkt mniej. W wyznaczonych Punktach Kontrolnych będzie można zdobyć również punkty bonusowe.
9. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
10. Po zaliczeniu zadań na wszystkich Punktach Kontrolnych, Drużyny powinny niezwłocznie powrócić do siedziby Archiwum w celu złożenia u Koordynatorów swojej Karty Gry.

§ 5. Zwycięzcy Gry - Nagrody

1. Ogłoszenie wyników Gry oraz wręczenie nagród nastąpi w dniu 9 czerwca 2017 r. około godziny 14:30.
2. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „START/META” - Dziedziniec Archiwum Państwowego w Lublinie. W miejscu wyznaczonym należy zameldować ukończenie Gry i złożyć Kartę Gry w celu podliczenia punktów przez jury.
3. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów.
4. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równą liczbę punktów przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzcę.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn losowych, np. jeżeli kontynuacja Gry naruszałaby bezpieczeństwo uczestników Gry
2. Regulamin zostanie udostępniony do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.lublin.ap.gov.pl oraz zostanie przesłany do Kapitanów poszczególnych Drużyn.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, które nie zostały przewidziane niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający ma Organizator.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie.