

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „DZIŚ- JUTRO- POJUTRZE...” - 14 WRZEŚNIA 2012 r.

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorami historycznej gry miejskiej „DZIŚ, JUTRO, POJUTRZE...” (zwanej dalej „Grą”), realizowanej na terenie Krakowa, rozgrywanej w piątek 14 września 2012 r., są:
 - 1.1. Instytut Pamięci Narodowej Oddział w Krakowie, z siedzibą w Krakowie, ul. Reformacka 3 (dalej „IPN”),
 - 1.2. Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, z siedzibą w Krakowie, Rynek Główny 35 (dalej „Muzeum”).
2. IPN i Muzeum w dalszej części Regulaminu zwani są wspólnie Organizatorami.
3. Fundatorem nagród są Organizatorzy.
4. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatorów, a także inne podmioty współpracujące przy organizacji i przeprowadzeniu Gry, jak również członkowie rodzin tych osób.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w sobotę 14 września 2012 r. w godz. 11.00-17.00 na terenie Krakowa.
2. Gra jest grą strategiczną, organizowaną z okazji Dnia Pamięci Ofiar Gestapo. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom historii Szarych Szeregów w Krakowie w latach okupacji niemieckiej i w pierwszych latach powojennych.
3. Gracze, podzieleni na 6-osobowe Zespoły (dalej: Zespół), wcielią się w rolę harcerzy zaangażowanych w działalność podziemną w Krakowie.
4. Gracze grają w Zespołach. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego 6 osób, z których każda musi mieć skończone co najmniej 10 lat. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej. Udział w Grze wiąże się z kilkugodzinnym wysiłkiem fizycznym, dlatego sugerujemy rezygnację z udziału małych dzieci. Osoby niepełnoletnie powinny uczestniczyć w Grze wraz z osobą pełnoletnią, uprawnioną do sprawowania opieki nad tą osobą niepełnoletnią. Osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze bez opiekuna muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
5. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać telefon komórkowy, za pośrednictwem którego może otrzymywać informacje od Organizatorów. Numer tego telefonu Zespół musi podać Organizatorom w chwili wysyłania zgłoszenia udziału w Grze.
6. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 30 zespołów o łącznej liczbie uczestników nie przekraczającej 180 osób. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Zespołów.
7. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do **10 września 2012 r.** włącznie, mailem na adres: djp@mhk.pl. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: imię i nazwisko uczestnika, jego wiek, numer telefonu komórkowego Zespołu oraz kontaktowy adres e-mail jednego z członków Zespołu.
8. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z regulaminem Gry otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia, a następnie informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail.
9. W dniach od 10 września do 12 września do godz. 12 (zależnie od terminu rejestracji Zespołu), każdy zespół otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail numer swojego

- Zespołu, nazwę Zespołu oraz szczegółowe zasady Gry. Organizatorzy zalecają dokładne zapoznanie się z tymi informacjami.
10. Gra rozpocznie się 14 września 2012 r. o godz. 11.00 w centrum Krakowa. Dokładne miejsce rozpoczęcia Gry zostanie podane uczestnikom wraz z informacjami, o których mowa w pkt 9 powyżej.
 11. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma indywidualną Kartę Zespołu.
 12. Uczestnicy Gry, w trakcie jej trwania mogą poruszać się pieszo lub dowolnymi środkami transportu.
 13. Gra kończy się 14 września 2012 r. o godz. 17.00 na pl. Inwalidów w Krakowie. O tej godzinie Zespoły zobowiązane są stawić się na finale Gry.
 14. Podczas Gry Zespoły będą wykonywać zadania, otrzymywać rekwizyty i wskazówki. Na poszczególnych etapach Gry jej uczestnicy mogą odwiedzać punkty Gry wielokrotnie i w dowolnej kolejności.
 15. O kolejności wykonywania zadań na punktach Gry decyduje kolejność przybycia Zespołu lub członka Zespołu na ten punkt.
 16. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania członkom Zespołu Karty Zespołu i wykluczenia ich z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
 17. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim. Prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności.
 18. Odbierając Kartę Gracza, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej regulaminem.

§ 3. Wylanianie zwycięzców

1. Wygrywa Zespół, który jako pierwszy dotrze na ostatni punkt Gry i spełni wszystkie warunki gry oraz uzyska najwyższą liczbę punktów.
2. Przy ostatecznej klasyfikacji Zespołów będzie brana pod uwagę kolejność dotarcia na ostatni punkt Gry oraz suma zebranych punktów.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 14 września 2012 r. nie później niż o godz. 18.00 podczas finału Gry.

§ 4. Nagrody

1. Każdy członek zwycięskiego Zespołu otrzymuje indywidualną nagrodę rzeczową. Łączna wartość nagród wynosi 1200 zł.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatorów.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.