

niepodległa



Dofinansowano ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 w ramach Programu Dotacyjnego "Koalicje dla Niepodległej".

Regulamin gry terenowej „Ścieżkami Zamorskiego”

realizowanej w ramach projektu pn.

„Organizacja Izby pamięci generała Kordiana Józefa Zamorskiego w Kołkówce”

I INFORMACJE OGÓLNE:

1. Niniejszy regulamin obowiązuje od momentu premiery gry plenerowej „Ścieżkami Zamorskiego” (zwanej dalej grą), która ma miejsce 17 października 2020 r. w Kołkówce.
2. Organizatorem gry jest Gminne Centrum Kultury, Czytelnictwa i Promocji w Rzepienniku Strzyżewskiego.
3. Gra ma charakter edukacyjny, a jej tematem przewodnim jest przybliżenie sylwetki generała Kordiana Józefa Zamorskiego, urodzonego w Kołkówce żołnierza i policjanta, który brał aktywny udział w odbudowie Państwa Polskiego w boku najwybitniejszych Polaków w historii między innymi Józefa Piłsudskiego czy Edwarda Rydza-Śmigłego.
4. Celami gry są :
 - zainteresowanie postacią generała Zamorskiego, kołkowiec, żołnierza i Komendanta Policji Państwowej, wielkiego patrioty
 - poznanie życia i działalności generała jako postaci mającej realny wpływ na losy Polski w kontekście historii regionu
 - propagowanie ponadczasowych wartości jak Bóg, honor, ojczyzna
 - rozbudowa oferty czasu wolnego dla odwiedzających Kołkówkę i gminę Rzepiennik Strzyżewski

Metody: gra terenowa w formie tradycyjnych nośników papierowych wraz z współgrającą z nią internetową aplikacją actionbound.com pod nazwą „Ścieżkami Zamorskiego”.

Formy pracy: indywidualna, grupowa, tradycyjna lub on-line.

5. Udział w grze oraz wszelkie narzędzia w niej wykorzystane są bezpłatne.

WSKAZÓWKI DLA UCZESTNIKÓW:

Uczestnik chcący brać udział w grze z pomocą smartfona musi pobrać i zainstalować sobie darmową aplikację Actionbound (dostępną w sklepie Play), co trwa dosłownie minutę.

Ważne, by telefon z którego będziemy korzystać w czasie gry miał dostęp do Internetu oraz posiadał czytnik kodów QR.

Grać można tradycyjnie (wersja papierowa, drukowana) oraz za pomocą aplikacji lub korzystać z tych dwóch sposobów gry jednocześnie.

II PRZEBIEG GRY:

1. START - dojdzie do punktu startowego spod remizy OSP w Kołkówce (który przyjmuje się jako punkt organizacyjny) jest momentem rozpoczynającym grę.

Premiera gry będzie mieć miejsce w sobotę 17 października. w godz.14.00-15.00 na terenie wsi Kołkówka. Od tego momentu będzie funkcjonować jako ogólnostępna atrakcja wzbogacająca ofertę Izby Pamięci generała Kordiana Józefa Zamorskiego.

Uczestnicy na starcie otrzymują list powitalny z instrukcjami:

- grający za pomocą aplikacji: kod QR z linkiem, pod którym uczestnik gry może znaleźć aplikację actionbound z grą pt. „Ścieżkami Zamorskiego” (w razie potrzeby w zainstalowaniu pomoże organizator na miejscu)
- grający tradycyjnie: kartę gry (papierowa mapa z zaznaczonym punktem startowym i niezbędną instrukcją).

2. Grający mają do odwiedzenia 6 miejsc (punkt startowy, 4 skrytki i meta), w których muszą: odszukać skrytki, zeskanować kody QR, rozwiązać zagadki i zdobyć elementy układanki do hasła, a następnie z wypełnioną kartą gry dotrzeć do mety.
3. Za udział w grze przewiduje się nagrody rzeczowe (ufundowane przez Organizatora) tylko w czasie premierowej edycji gry tj. (17.10.2020 r. w godz. 14.00-15.00).

Uwaga: Jeżeli zdarzy się, że w punkcie informacyjnym nie ma materiałów do pobrania, prosimy uczestnika gry o kontakt z pobliskim sklepem spożywczym.

4. META to IZBA PAMIĘCI gen. Kordiana Józefa Zamorskiego przy remizie OSP w Kołkówce, do której wstęp jest bezpłatny.

III UCZESTNICY:

1. Uczestnikami mogą być dzieci, młodzież i dorośli, osoby indywidualne lub grupy zorganizowane.
2. Wszystkie osoby biorące udział w Grze (zwane dalej Uczestnikami) są zobowiązane do przestrzegania przepisów niniejszego regulaminu.
3. Każdy z Uczestników gry powinien być w dobrym stanie zdrowia, pozwalającym na udział w Grze. Jego obowiązkiem jest przestrzegać wytycznych sanitarnych w związku z pandemią COVID-19 (tj. zasłonięte usta, dezynfekcja rąk, zachowanie dystansu społecznego).
4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu własnemu i innych uczestników, a w szczególności zobowiązani są przestrzegać postanowień niniejszego regulaminu i stosować się do zaleceń i zarządzeń Organizatora.

5. Uczestnicy są zobowiązani do poszanowania wszelkich materiałów i urządzeń oraz instalacji technicznych przygotowanych i udostępnionych w celu realizacji Gry oraz mienia Organizatora i właściciela terenu, na którym odbywa się gra.
6. W przypadku naruszenia przez Uczestników warunków określonych w niniejszym regulaminie, złamania zasad fair-play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia materiałów i urządzeń oraz instalacji technicznych, Organizator, w dowolnym momencie, ma prawo wykluczyć Uczestnika lub jego zespół z gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Wszelkie problemy i zapytania należy zgłaszać przedstawicielom Organizatora
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie Uczestników pozostawione na terenie, na którym odbywa się gra.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do cyklicznych (co miesiąc) zmian w wyposażeniu skrytek i treści zagadek.
10. Osoby uczestniczące w Grze wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystywanie ich wizerunku w ewentualnych materiałach filmowych i promocyjnych realizowanych przez Organizatora, w tym na stronach internetowych.

IV POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora, na jego stronie internetowej oraz w aplikacji mobilnej wersji gry.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry nieobjętych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Odbierając Zestaw startowy, Uczestnicy zgadzają się na warunki gry i potwierdzają, że zapoznali się z jej Regulaminem.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian z regulaminem z ważnych przyczyn.