

****

**REGULAMIN**

**II GMINNEJ GRY TERENOWEJ „POLSKA W UNII EUROPEJSKIEJ”**

# I. PRZEPISY OGÓLNE:

1. Gra terenowa pod tytułem „POLSKA W UNII EUROPEJSKIEJ”.
2. Gra odbędzie się 9 listopada 2019 r.
3. Działanie organizowane w ramach programu „LUBUSKIE OBYWATELSKIE INICJATYWY MŁODZIEŻOWE” realizowanego przez Stowarzyszenie Miłośników Czarnej, finansowanego ze środków Województwa Lubuskiego.
4. Gra odbędzie się na terenie gminy Zabór, we wsi Czarna.
5. Gra jest otwarta dla wszystkich osób. Osoby które nie ukończyły 18 rok życia mogą wziąć udział w grze wraz z rodzicem lub opiekunem prawnym.
6. Organizatorzy zapewniają uczestnikom imprezy poczęstunek oraz nagrody.
7. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

# II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE:

1. Celami Gry jest:

- rozwijanie wiedzy historycznej;

- nawiązanie kontaktów ze środowiskiem lokalnym, w celu wytworzenia bliskich więzi i zrozumienia zasad funkcjonowania otaczającego nas świata;

- rozbudzenie poczucia przynależności do środowiska lokalnego i regionu;

- kształcenie umiejętności pracy w grupach;

- przygotowanie do samodzielnego poszukiwania informacji, na temat swojej okolicy;

- doskonalenie umiejętności selekcji ważnych informacji;

- poszerzenie zainteresowań i wyobraźni twórczej uczestników projektu;

- rozbudzanie postaw badawczych i innowacyjnych;

- rozbudzanie zainteresowania sportem, ruchem, spędzaniem wolnego czasu na świeżym powietrzu.

1. Drużyny: w grze mogą wystartować drużyny liczące od 3 do 5 osób.
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są telefonicznie pod nr tel. 600 670 939.
3. Rekrutacja trwa do 6 listopada 2019 r. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny, oraz wyznaczyć kapitana).
4. Udział w grze oznacza, że uczestnicy zgadzają się na warunki gry.

# III. PRZEBIEG GRY:

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu.
2. Na zbiórce o godz. 14.00 krótko zostaną przedstawione: instrukcje, fabuła, punktacja oraz regulamin gry. Nastąpi również losowanie kolejności w jakiej drużyny rozpoczną grę.
3. Każdy zespół wymyśla dla siebie nazwę, następnie otrzyma kartę gry z tabelą punktacji wraz z informacjami dotyczącymi trasy i warunków poruszania się  w terenie. Zadaniem uczestników będzie odnaleźć wskazane miejsca, gdzie będą czekały przygotowane specjalnie dla nich zadania. Do wyznaczonych punktów należy dotrzeć w określonym czasie, należy wykazać się znajomością historii wstąpienia Polski do Unii Europejskiej oraz umiejętnością zachowania się w różnych sytuacjach. Praktyczne zadania będą polegały na odnalezieniu wskazanego miejsca, wyszukaniu informacji, przeprowadzeniu wywiadu, szkicowaniu, rozszyfrowaniu hasła.
4. Uczestników gry obowiązuje strój sportowy i wygodny.
5. Uczestnicy pozyskają wiedzę z zakresu historii wstąpienia Polski do Unii Europejskiej podczas realizowanej gry. Forma gry będzie wzbogacona o twórczość plastyczną, taneczną, zagadkami związanymi z wstąpieniem Polski do Unii Europejskiej, zadania bazujące na talentach i umiejętnościach uczestników.
6. Dotarcie do określonych miejsc i wykonanie zadań skutkuje przyznaniem przez sędziego punktów.
7. W bazach na drużyny będą czekały zadania z różnorodnych dziedzin, im większa kreatywność uczestników zostanie użyta podczas ich wykonani, tym większa ilość punktów zostanie przyznana drużynie.
8. Drużyny mogą poruszać się tylko i wyłącznie pieszo, a całą trasę drużyny muszą pokonać razem, bez rozdzielania się.
9. Po weryfikacji i ocenie wszystkich wykonanych przez grupy zadań, podczas spotkania podsumowującego zostaną ogłoszone wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje ilość punktów zdobytych podczas gry.
10. W wypadku zdobycia przez dwie, lub więcej drużyn, tej samej liczby punktów uznajemy remis.

## IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
2. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
3. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie na łamach strony internetowej, facebooka i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.
4. Wzięcie udziału w turnieju stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.

**Przedsięwzięcie odbywa się w ramach Lubuskich Obywatelskich Inicjatyw Młodzieżowych i finansowane jest ze środków Województwa Lubuskiego**