

## REGULAMIN SZKOLNEJ CHARYTATYWNEJ GRY TERENOWEJ

### "GRAMY DLA NORBERTA"

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa i zasady szkolnej gry terenowej "Gramy dla Norberta" (dalej "Gra").
2. Każda osoba biorąca udział w grze, która odbędzie się 26. 04. 2022 r., na terenie Zespołu Szkół Centrum Kształcenia Rolniczego w Karolewie, zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem i stosowania się do niego podczas rozgrywki. Każda drużyna jest zobowiązany do wydrukowania, podpisania i przekazania regulaminu organizatorowi w dniu zawodów.
3. Organizatorem gry jest Samorząd Uczniowski oraz nauczyciele wychowania fizycznego.
4. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie przez Organizatora zadań oraz zagadek związanych z tematem Gry oraz wykorzystanie w tym celu przestrzeni i obiektów Szkoły.
5. Gra odbędzie się 26. 04. 2022r.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe. Wymagane jest więc odpowiednie obuwie i odzież, gwarantujące bezpieczne i komfortowe pokonanie trasy.

### ZASADY GRY

1. Gra terenowa "Gramy dla Norberta" organizowana jest, by wesprzeć finansowo leczenie Norberta, ucznia klasy III Branżowej Szkoły I Stopnia.
1. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez rozwiązywanie zadań na poszczególnych stanowiskach. Każde stanowisko ma przypisaną odpowiednią liczbę punktów. Przez zaliczenie stanowiska rozumiane jest dotarcie do danej stacji i rozwiązanie zadania.
2. Uczestnikami gry są uczniowie ZSCKR w Karolewie.
3. Aplikacje, które są wymagane, aby wziąć udział w grze i zdobywać punkty, to aplikacja **Nearpod** oraz **kody QR**. Aplikacje są dostępne w sklepie Google Play.
4. Gra rozpoczyna się i kończy w sali gimnastycznej "Olimpia".

5. Każda klasa wystawia 3-osobową drużynę, która bierze udział w grze. Każda drużyna ma **kapitana**.
6. Udział w grze jest płatny. Wpisowe to 1zł od każdego ucznia w klasie.
7. Czas gry to 1 godzina lekcyjna.
8. Drużyny poszczególnych klas rozpoczynają Grę w następujących godzinach:
  - klasy I - 9.40 - 10.25
  - klasy II - 10.40 - 11.25
  - klasy III - 11.30 - 12.15
  - klasy IV - 12.20 - 13.05
9. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu 10 minut przed planowanym rozpoczęciem gry.

### **PRZEBIEG GRY I JEJ FABUŁA**

Jesteście uczniami ZS CKR w Karolewie. Dyrekcja wytypowała Was do promocji Szkoły w powiecie kętrzyńskim. Aby profesjonalnie przygotować się do powierzonego Wam zadania, postanowiliście zgłosić się do Pani Kierownik kształcenia praktycznego w celu poznania specyfiki kształcenia na określonych kierunkach. Przejdziecie szkolenie, podczas którego będziecie się musieli wykazać wiedzą, sprytem, inteligencją i sprawnością fizyczną.

1. Na każdym etapie szkolenia będziecie rozwiązywać zadania, za które będziecie zdobywać punkty.
2. Całą trasę drużyna powinna pokonać razem, bez rozdzielania się.
3. Po zakończeniu Gry nastąpi weryfikacja i podliczenie ostatecznej liczby uzyskanych punktów.
4. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.
5. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decydują odpowiednio:
  - a) czas pokonania trasy
  - b) liczba punktów zdobytych z odpowiedzi na pytanie dodatkowe.
6. Wątpliwości i uwagi powinny być zgłoszone Organizatorowi w czasie 15 minut od ukończenia Gry przez daną drużynę.
7. Ostateczne wyniki zostaną ogłoszone po zakończeniu rywalizacji przez wszystkie drużyny na stronie internetowej ZS CKR w Karolewie.

8. W przypadku naruszenia przez gracza lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom, Organizator ma prawo wykluczenia uczestnika z Gry.
9. Wszystkie drużyny otrzymają certyfikaty potwierdzające ukończenie Gry,  
a najlepsza drużyna zostanie nagrodzona podczas uroczystości zakończenia roku szkolnego klas maturalnych, 29 kwietnia 2022 roku.
10. Zgłoszenie drużyn, wraz z wpisowym, do 22 kwietnia 2022r. do godziny 15:00.
11. W kwestiach spornych dotyczących regulaminu decyzję wiążącą podejmuje organizator.