

REGULAMIN gry miejskiej FREEDOM GAMES

§ 1.

Postanowienia wstępne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w grze miejskiej zwanej dalej Freedom Games lub Grą, organizowanej przez Stowarzyszenie Ogród Wyobraźni we Wrocławiu zwanym dalej Organizatorem.
2. Promocja Gry odbywa się za pośrednictwem strony internetowej www.freedomgames.pl oraz poprzez portale społecznościowe.
3. Uczestnictwo w wydarzeniu Freedom Games jest całkowicie dobrowolne i bezpłatne.
4. Warunkiem wzięcia udziału w Grze jest uprzednie zgłoszenie się szkoły poprzez formularz znajdujący się na stronie www.freedomgames.pl, zapoznanie się z treścią niniejszego Regulaminu oraz akceptacja wymaganych zgód.
5. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do znajomości i pełnego przestrzegania niniejszego Regulaminu.

§ 2.

Organizator

1. Organizatorem Freedom Games jest Stowarzyszenie Ogród Wyobraźni z siedzibą przy ul. Młodych Techników 58, 53 - 645 Wrocław, NIP 899-269-05-60.
2. Projekt dofinansowany jest z funduszy Unii Europejskiej.
3. Pracownicy i wolontariusze Organizatora nie mogą brać udziału w Grze.

§ 3.

Terminy i miejsce

1. Miejscem rozgrywania Freedom Games jest Park Szczytnicki we Wrocławiu.
2. Start i meta Wydarzenia znajdują się przy Hali Stulecia we Wrocławiu.
3. Wydarzenie odbędzie się 4 czerwca 2025 roku w ramach obchodów Dnia Wolności i Praw Obywatelskich.

§ 4.

Cele Gry

1. Przybliżenie demokracji i jej zasad.
2. Popularyzacja edukacji w przestrzeni miejskiej.
3. Wsparcie zaangażowania społecznego dzieci i młodzieży poprzez edukację demokratyczną.
4. Wyrobienie umiejętności planowania strategicznego w tym planowania zasobów – ludzi, czasu.
5. Rozwijanie zdolności komunikacyjnych, współpracy w zespole.
6. Identyfikacja wspólnych wyzwań i nowych możliwości oraz poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań do realizacji wspólnych celów.
7. Zwiększenie kompetencji społecznych.
8. Propagowanie zdrowej rywalizacji zgodnie z zasadami fair play.
9. Rozpowszechnianie sportu i rekreacji, w szczególności biegów na orientację jako formy zagospodarowania czasu wolnego.
10. Rozpowszechnianie świadomości kulturowej, szerzenie wiedzy z zakresu historii miasta.
11. Zdobywanie w atrakcyjnej formie tj. gry miejskiej, wiedzy z zakresu demokracji.
12. Zdobywanie nowej oraz poszerzenie i ugruntowanie dotychczasowej wiedzy na temat demokracji.

§ 5.

Uczestnicy

1. Gra skierowana jest do uczniów wrocławskich szkół średnich.
2. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze za pisemnie wyrażoną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Stosowne oświadczenie jest dostępne do pobrania na stronie zapisów (*załącznik nr 2*).
3. Podpisane zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział we Freedom Games przechowują nauczyciele-opiekunowie w macierzystych szkołach do dnia odbywania się Gry, a następnie przekazują Organizatorowi w dniu wydarzenia Freedom Games, podczas odbioru materiałów startowych w sekretariacie Freedom Games. Brak zgód rodzica lub opiekuna prawnego dyskwalifikuje z udziału w Grze.
4. Uczestnicy mogą startować we Freedom Games zorganizowani w drużyny liczące 4 osoby, przy czym jeden uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej drużyny.
5. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.

§ 6.

Zgłoszenie udziału

1. Warunkiem uczestnictwa we Freedom Games jest zgłoszenie przez szkołę maksymalnie trzech drużyn czteroosobowych. Rekrutacja uwzględnia parytet równego uczestnictwa kobiet i mężczyzn. Zgłoszone drużyny powinny w swoim składzie mieć równą ilość kobiety i mężczyzn. Pierwszeństwo w przyjęciu będą miały grupy, które zachowują parytet.
2. Do udziału w Grze nie są przyjmowane drużyny zgłoszone indywidualnie, prywatnie.

3. Rekrutacja drużyn rozpocznie się 3 marca 2025 r. Zgłoszenia dokonać można poprzez wypełnienie i wysłanie do dnia 30 kwietnia 2025 r. formularza zamieszczonego na stronie www.freedomgames.pl (załącznik nr 1).
4. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona. Decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdą szkołę o zakwalifikowaniu się do wzięcia udziału we Freedom Games.
5. Poprzez zgłoszenie udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału we Freedom Games na warunkach określonych w niniejszym regulaminie.

§ 7.

Przebieg Gry

1. Na wydarzenie Freedom Games należy stawić się z wyprzedzeniem, w wygodnym obuwiu i ubraniu odpowiednim do warunków atmosferycznych. Gra odbywa się bez względu na pogodę.
2. Po przybyciu na miejsce Gry opiekun drużyn-nauczyciel zgłasza się do sekretariatu Freedom Games po materiały dla swoich drużyn. Materiałów tych nie wydaje się uczniom ani rodzicom.
3. Przed startem każda drużyna wypełnia czytelnie kartę startową.
4. Wszystkie zbędne podczas Gry rzeczy (plecaki, telefony komórkowe) można zostawić w strzeżonej szatni przy sekretariacie Freedom Games.
5. Obowiązkowo drużyna musi być wyposażona w busolę (kompas) i długopis.
6. Każda drużyna ma przydzielony numer startowy (numer drużyny) związany z minutą startową (minutą rozpoczęcia Gry dla danej drużyny), który zostanie przekazany przez Organizatora najpóźniej na 2 tygodnie przed wydarzeniem w komunikacie technicznym na stronie internetowej Gry.
7. Uczestnicy zawodów od chwili rejestracji w sekretariacie do oficjalnego zakończenia zawodów muszą nosić przypięte z przodu numery startowe.
8. Każda drużyna zgłasza się na START trzy minuty przed swoją minutą startową. Należy samodzielnie pilnować swojej minuty startu.
9. Drużyny wypuszczane są ze STARTU co trzy minuty.
10. Drużyna o numerze startowym x startuje $3x-3$ minuty po godz. 10:00 np. drużyna o numerze 8 startuje o godz. 10:21, czyli na START zgłasza się o godz. 10:18 (trzy minuty wcześniej).
11. Na STARCIE drużyna otrzymuje mapę z naniesionymi punktami kontrolnymi oraz test historyczny związany z tematyką demokracji, wolności i praw człowieka.
12. Uczestników Gry obowiązuje bezwzględny zakaz wchodzenia na teren biegu na orientację przed czasem swojego startu, a także po dotarciu na metę pod groźbą dyskwalifikacji.
13. Po zakończonej Grze drużyna w pełnym składzie zgłasza się na METĘ, gdzie oddaje kartę startową oraz rozwiązany test.
14. Na mecie Organizator zapisuje czas ukończenia Gry przez daną drużynę.

§ 8.

Zasady gry, punktacja

1. Punkty we Freedom Games drużyny otrzymują za:
 - a. prawidłowe odpowiedzi na teście o tematyce historii i demokracji;
 - b. zdobyte punkty kontrolne podczas biegu;
 - c. czas pokonania trasy.

2. Obowiązuje zasada dowolnej ilości i kolejności potwierdzania punktów kontrolnych.
3. Po otrzymaniu materiałów startowych drużyna musi przemyśleć strategię gry m.in. które punkty kontrolne zdobyć, czy test historyczny rozwiązywać w trakcie biegu, czy na jego zakończeniu.
4. Każdy punkt kontrolny ma przypisaną na mapie wartość liczbową, która jest jednocześnie liczbą punktów, jakie drużyna otrzymuje za jego potwierdzenie.
5. Drużyna potwierdza odnalezienie punktu kontrolnego specjalnym dziurkaczem (perforatorem) we właściwym miejscu na karcie startowej.
6. Na każdym punkcie kontrolnym drużyna musi stawić się w komplecie.
7. Na trasie mogą pojawić się tzw. fałszywe punkty kontrolne (niezaznaczone na mapie). Ich potwierdzenie oznacza 2 punkty ujemne dla drużyny.
8. Czas Gry liczony jest z dokładnością do minuty.
9. Obowiązuje limit czasu 60 minut na pokonanie trasy oraz limit spóźnienia 30 minut (każda rozpoczęta minuta spóźnienia oznacza odebranie 2 punktów). Po przekroczeniu limitu spóźnień drużyna zostaje zdyskwalifikowana.
10. Drużyna zostaje zdyskwalifikowana także za:
 - a. spóźnienie się na start;
 - b. wejście na teren zawodów przed swoją minutą startową i po zakończeniu biegu;
 - c. poruszanie się podczas biegu bez numeru startowego;
 - d. używanie telefonu komórkowego;
 - e. zgubienie karty startowej;
 - f. przybycie na metę w niepełnym składzie;
 - g. niesportowe zachowanie.

§ 9.

Nagrody

1. Gala rozdania nagród odbędzie się w osobnym terminie, po odbyciu się gry miejskiej Freedom Games.
2. Wszystkie szkoły otrzymają podziękowania za udział w Grze.
3. Wszyscy uczestnicy biorący udział w Grze otrzymają dyplomy uczestnictwa, a opiekunowie-nauczyciele podziękowania.
4. Uczestnicy należący do 3 drużyn, które osiągnęły najwyższą liczbę punktów, otrzymają karty zakupowe do księgarni Empik.
5. Zwycięzcy pierwszego miejsca wygrywają dla swojej szkoły 550 euro, które samorząd uczniowski będzie mógł wydać na projekt społecznie użyteczny. Projekt ma rozwiązywać jakiś problem szkolny. Proponowana formą jest konkurs projektów, ale decyzja zostaje w gestii samorządu uczniowskiego.

§ 10.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: www.freedomgames.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
5. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
6. Uczestnicy Gry ubezpieczają się we własnym zakresie.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności cywilnej w przypadku szkody powstałej na mieniu, osobie uczestnika, osobie trzeciej.
8. Szczegóły Freedom Games zostaną opublikowane najpóźniej na miesiąc przed wydarzeniem na stronie www.freedomgames.pl w komunikacie technicznym.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany zapisów niniejszego regulaminu, o czym Organizator niezwłocznie zawiadomi zgłoszone drużyny.