

REGULAMIN GRY NOCNEJ

„Noc w Technikum”

§ 1. Organizatorzy

1. Organizatorem jest Zespół Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Radomiu.
2. Organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy zgubione/zostawione.
3. Odpowiedzialność za bezpieczeństwo grupy oraz szkody powstałe podczas gry ponosi opiekun grupy uczestniczącej w grze.

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestniczenia w grze jest zgłoszenie się i wypełnienie formularza zgłoszeniowego.
2. Uczestnicy (tylko uczniowie klas trzecich) poruszają się w grupach max. 11 osobowych, w tym pełnoletni opiekun grupy.
3. Każda szkoła może zgłosić max. 2 grupy, pozostałe grupy będą zapisywane na listę rezerwową wg. kolejności, która będzie decydowała o kwalifikowaniu do udziału.
4. Liczba miejsc jest ograniczona do 12 grup. O wyborze grup decyduje Organizator.
5. Każda grupa zobowiązana jest do posiadania co najmniej dwóch latarek z bateriami wystarczającymi na 6 godzin pracy, obuwie na zmianę (trampki) z workiem lub reklamówką oraz chustką do przewiązania oczu. Niezbędne mogą się okazać również kanapki i gorące napoje (w termosie).

§ 3. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do gry przyjmowane są do 20 marca 2013 r. tylko za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego ze strony www.zst-radom.edu.pl (przesłanie go na adres mailowy tomasz.magnowski@zst.radom.pl) z wypełnionymi wszystkimi polami i akceptacją warunków.
2. Wraz ze zgłoszeniem się uczestnik wyraża zgodę na:
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. Nr 133 poz.883).
 - opublikowanie na stronie internetowej i w mediach wizerunków uczestników, oraz imion i nazwisk uczestników gry.

§ 4. Zasady Gry

Gra odbędzie się nocą z 22 na 23 marca 2013r. w godzinach 22.00-6.00.

Miejsce startu: Mała Sala Gimnastyczna szkolna w Zespole Szkół Technicznych w Radomiu, w przedziale czasowym od 21.40 do 22.15. Od godziny 22.30 do 6.00 szkoła będzie zamknięta.

Osoby z grupy chcące opuścić szkołę będą dyskwalifikowane (razem z całą grupą).

1. Aby rozpocząć grę uczestnicy muszą wcześniej wypełnić przestać formularz zgłoszeniowy, który dostępny jest w internecie: www.zst-radom.edu.pl

2. Przyjęcie do gry będzie potwierdzone mailem na adres pełnoletniego opiekuna.
3. Podczas gry uczestnicy będą wykonywać zadania, dzięki którym zdobędą informacje związane ze szkołą powiązane z przedmiotami nauczanyymi w Zespole Szkół Technicznych.
4. Każda grupa będzie miała „obserwatora” – ucznia z Zespołu Szkół Technicznych, który będzie czuwał nad poprawnym „przechodzeniem” pomiędzy punktami kontrolnymi.
5. Każda grupa odwiedzi 12 punktów kontrolnych (zmiany punktów co 30 minut), o których (pierwszy punkt) zostanie poinformowana podczas startu (kolejne będą podawane na kolejnych punktach kontrolnych).
6. Każda grupa wykona na punkcie zadanie lub kilka zadań ocenione przez osobę znajdującą się na punkcie kontrolnym, a grę zakończy w świetlicy szkolnej zdając kartę gry z punktacją.
7. Podczas gry nie można się rozdzielać, przemieszczanie się między punktami następuje w sposób dowolny – punkty ujemne.

§ 5. Wyłanianie zwycięzców:

1. Warunkiem wyruszenia na grę jest wypełnienie warunków regulaminu, formularza zgłoszeniowego, wykonanie wszystkich zadań z gry.
2. Podczas wyłaniania zwycięskich grup te elementy będą oceniane.
3. Zadania będą punktowane w następujący sposób:
 - Zadanie z każdego z punktów kontrolnych x 12 – punkty ujemne przyznawane wg regulaminu

§ 6. Wręczenie nagrody

Nagrody (miejsca) i upominki (wyróżnienia) będą przyznane uroczyście po zakończeniu gry.

§ 7. Interpretacja regulaminu zależy od organizatora.

W sprawach spornych informacji udziela organizator: Tomasz Magnowski tel. 692411443, mail: tomasz.magnowski@zst.radom.pl