

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

realizowanej w ramach projektu pn.

„Organizacja i realizacja akcji promocyjno-edukacyjnej pod nazwą „Pociąg Koronacyjny” w ramach projektu pn.: Obchody tysiąclecia pierwszych koronacji królewskich – rozbudowa i modernizacja Traktu Królewskiego w Gnieźnie, w ramach działania 7.3 Kultura i turystyka z Programu Fundusze Europejskie dla Wielkopolski 2021-2027.

§1 Informacje ogólne

1. Gra miejska, zwana dalej „Grą” organizowana jest na podstawie zawartej umowy, będącej wynikiem udzielenia zamówienia publicznego firmie Anton Group Sp. z o.o., zwanej dalej „Organizatorem” na zlecenie Urzędu Miejskiego w Gnieźnie.
2. Gra adresowana jest do uczniów szkół podstawowych i średnich z niżej wskazanych miejsc:
 - a. Gmina i Miasto Jarocin (jedno wydarzenie)
 - b. Gmina i Miasto Września (jedno wydarzenie)
 - c. Gmina i Miasto Żerków (jedno wydarzenie)
 - d. Miasto Poznań (dwa wydarzenia).
3. Ilość miejsc jest ograniczona do 150 osób uczestniczących w ramach jednego wydarzenia. Uczniowie z miejsc wskazanych w ust. 2 niniejszego paragrafu, biorą udział razem – jednego dnia w Grze, ale dopuszcza się udział uczniów z różnych szkół.
4. Wszelkie sytuacje nieopisane w niniejszym Regulaminie, wyjaśniane są przez przedstawiciela Organizatora – Dyrektora Generalnego Anton Group Sp. z o.o. p. Błażeja Antonia, dostępnego pod adresem e-mail: biuro@antongroup.pl lub tel. 511-979-004.

§2 Etapy gry

1. Gra została podzielona na dwa etapy („Etap I” i „Etap II”), aby umożliwić udział faktycznie zainteresowanym uczniom i uczennicom ze szkół z miejsc wskazanych w §1 ust. 2. Udział uczniów ze szkół z innych miejsc jest niemożliwy z punktu widzenia założeń projektu.
2. Jednostką biorącą udział w Grze jest klasa szkolna. Ilość klas biorących udział z danej szkoły jest nieograniczona, jednak jedna klasa może wziąć udział w Grze tylko jeden raz.

§3 Etap I

1. Etap I polega na zarejestrowaniu się przez przedstawiciela uczniów lub przez nauczyciela, będącego opiekunem danej klasy, na stronie: <https://ezaproszenie.eu/pociag-koronacyjny>, gdzie niezbędne jest podanie następujących danych:
 - a. danych dot. szkoły
 - b. informacji nt. opiekuna
 - c. danych klasy wraz z podaniem jej liczebności
 - d. potwierdzenia zapoznania się z niniejszym Regulaminem
 - e. wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych uczniów
 - f. wyrażenia zgody na wykorzystanie wizerunku uczniów.
2. Elementem konkursowym w ramach Etapu I jest wymyślenie przez uczniów krótkiego hasła, mającego na celu przekonanie Organizatora do wyboru tejże grupy do udziału w wydarzeniu.



3. Termin nadsyłania zgłoszeń mija 6 maja br. o godzinie 16.00. Zgłoszenia nadesłane po tym terminie nie będą uwzględniane.
4. Ocenę nadesłanych zgłoszeń przeprowadzi w dniu 7 maja br. Komisja konkursowa powołana przez Organizatora.
5. Kwalifikację do kolejnego etapu uzyska od 4 do 6 klas, w przypadku miejsc, o których mowa w §1 ust. 2 pkt. a-c lub 8 do 12 klas w przypadku miejscowości, o której mowa w §1 ust. 2 pkt. d, jednocześnie zakładając udział od 120 do 150 uczniów w danym wydarzeniu.
6. Informacja o wyborze danej klasy zostanie przesłana na adres e-mail oraz w formie SMS na numer telefonu opiekuna, o którym mowa w ust. 1 pkt. b niniejszego paragrafu, najpóźniej do dnia 7 maja br.

§4 Etap II

1. Klasy zakwalifikowane do Etapu II mają obowiązek pojawić się w miejscu zbiórki (wskazanym opiekunom grup najpóźniej na 3 dni przed wydarzeniem w formie SMS – link do mapy Google) najpóźniej na pół godziny przed odjazdem pociągu w dniu wydarzenia, zgodnie z niżej wskazanym harmonogramem (w nawiasie wskazana godzina odjazdu pociągu):
 - a. Jarocin – 13 maja br. (07:52)
 - b. Września – 14 maja br. (08:29)
 - c. Żerków – 15 maja br. (08:01)
 - d. Poznań – 10 czerwca br. (08:51)
 - e. Poznań – 11 czerwca br. (08:51).
2. Każda z osób uczestniczących w Grze otrzyma od organizatora wyróżnik, identyfikujący go jako uczestnika wydarzenia, który jest on zobowiązany nosić przez cały czas trwania Gry.
3. Gra rozpoczyna się z chwilą wejścia uczniów do wskazanych przez Organizatora wagonów i przebiega ona wg opracowanego przez Organizatora Harmonogramu wydarzenia, który otrzymują również opiekunowie grup.
4. Za zapewnienie odpowiedniej ilości opiekunów grup szkolnych, zgodnie z przepisami dot. organizacji tego typu wydarzeń odpowiada dana szkoła.
5. Organizator zapewnia:
 - a. przejazd do Gniezna dedykowanym pociągiem koronacyjnym, tj. pociągiem oklejonym grafiką edukacyjną
 - b. pokrycie kosztów przejazdu ww. pociągiem na wydarzenie, a także pociągiem oklejonym lub nieoklejonym z powrotem do miejsca wyjazdu, bez możliwości wymiany biletu lub zmiany miejsca przyjazdu
 - c. obecność przedstawiciela Organizatora na miejscu wydarzenia
 - d. wykwalifikowanych przewodników, pełniących rolę rekonstruktorów historycznych
 - e. scenariusz Gry oraz materiały pomocnicze dla każdego uczestnika
6. Organizator nie zapewnia żadnych posiłków oraz napoi, a także ewentualnej odzieży ochronnej w przypadku niepogody lub niesprzyjających warunków atmosferycznych.
7. Etap II został podzielony na dwa moduły:
 - a. żywą lekcję historii podczas przejazdu pociągiem, prowadzoną przez przewodników, o których mowa w ust. 5 pkt. c niniejszego paragrafu



- b. Grę miejską przeprowadzoną na terenie miasta Gniezno, zgodnie ze scenariuszem, o którym mowa w ust. 5 pkt. e niniejszego paragrafu.
8. W trakcie wydarzenia uczestnicy zobligowani są do stosowania się do poleceń i wskazówek Organizatora, a także do ogólnych przepisów dot. bezpieczeństwa i zasad w przypadku udziału w tego typu wydarzeniach. Szczególną uwagę należy zwrócić na sprawne i bezpieczne poruszanie się w rejonie dworca PKP, gdzie możliwy jest zwiększony ruch pieszy, udział innych osób, a także ruch pociągów i innych pojazdów szynowych lub kołowych.
 9. Podczas Gry uczestnicy funkcjonować będą jako grupy – klasy, zgodnie ze zgłoszeniem, o którym mowa w §3 ust. 1 i nie ma możliwości zmiany w tym zakresie.
 10. Za właściwy przebieg Gry, zgodnie ze scenariuszem oraz harmonogramem, odpowiada opiekun grupy, który ma prawo i możliwość konsultowania się z Organizatorem i w tym celu, w dniu wydarzenia, winien mieć on dostęp do telefonu, celem komunikacji w formie połączeń i / lub wiadomości tekstowych. Za brak możliwości komunikacji w tym zakresie, Organizator nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności.
 11. Gra nie jest determinowana czasowo, a jej celem jest nauka poprzez zabawę bez elementów rywalizacji. Organizator nie będzie w żaden sposób klasyfikował grup, a także nie zapewni żadnych nagród za zajęcie jakiegokolwiek miejsca.

§5 Zakończenie wydarzenia

1. Wydarzenie kończy się w momencie wyczerpania wszelkich elementów opisanych w harmonogramie.
2. Po zakończeniu Gry uczestnicy udają się w miejsce zbiórki, a następnie na dworzec PKP w Gnieźnie, skąd będą wracać do swoich miejscowości, zgodnie z niżej wskazanym harmonogramem (godzina odjazdu – godzina przyjazdu):
 - a. Jarocin – 12:52 – 13:58
 - b. Września – 12:52 – 13:14
 - c. Żerków – 12:52 – 13:46
 - d. Poznań – 13:38 – 14:22
3. Za bezpieczeństwo uczestników podczas powrotu odpowiadają opiekunowie. Organizator nie ma obowiązku powrotu z uczestnikami.