

„ŚLADAMI CHEŁMŻYŃSKIEJ HISTORII”

REGULAMIN I ZASADY GRY

§ 1 OGÓLNE CELE GRY

1. Rozwijanie wiedzy o historii, architekturze oraz kulturze miasta Chełmży.
2. Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.
3. Integracja i współpraca między placówkami oświatowymi działającymi na terenie Chełmży.
4. Promocja miasta.

§ 2 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Ponadpodstawowych w Chełmży oraz Urząd Miasta Chełmży.
2. Honorowym patronem konkursu jest Burmistrz Miasta Chełmży.
3. Udział w grze jest bezpłatny.
4. Adresatami gry są:
 - uczniowie klas III gimnazjum,
 - uczniowie klas siódmych i ósmych szkół podstawowych z terenu miasta Chełmży,
 - uczniowie klas pierwszych Zespołu Szkół Ponadpodstawowych w Chełmży.
5. Gra jest przeprowadzana na terenie miasta Chełmży.
6. Nagrody są ufundowane przez Urząd Miasta Chełmży.

§ 3

ZGŁOSZENIA DO GRY

1. Każda drużyna może liczyć maksymalnie pięciu zawodników.
2. Każda drużyna musi posiadać opiekuna (nauczyciela).
3. Zgłoszenia składane są osobiście (sekretariat szkoły) lub na adres
a.borowicz@zsp-chelmza.pl
- 4. W czasie gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania zasad ruchu drogowego.**
5. Drużyny biorące udział w grze mogą ustalić swoją unikalną nazwę. Nazwa drużyny musi być zgodna z szeroko rozumianymi normami kultury języka polskiego.

§ 4

UCZESTNICWO I ZASADY GRY

1. Wszystkie drużyny stawiają się w wyznaczonym przez organizatora terminie w Zespole Szkół Ponadpodstawowych w Chełmży na tzw. **odprawie**, podczas której przeprowadzone zostanie losowanie tras i omówione zostaną szczegóły rozgrywki (uzależnione od ilości drużyn).
2. Czas gry jest ogłoszony podczas odprawy.
3. Podczas odprawy uczniowie otrzymują następujące materiały:
 - mapę Chełmży wraz z punktami, do których należy dotrzeć podczas trwania rozgrywki,
 - zestaw zagadek do każdego punktu na mapie,
 - tabelę kodu.

Dodatkowo uczniowie mają udostępnioną na smartphona aplikację **TALE BLAZER**, dzięki której każda drużyna uzyska kod dostępu do swojej trasy. Organizator zaleca, aby w miarę możliwości pobrać aplikację przed wyznaczonym terminem gry i z przygotowanym urządzeniem stawić się na odprawie (aplikacja jest dostępna w **SKLEPIE PLAY**).

4. Po odprawie drużyny wraz z opiekunami wyruszają na ulice miasta.
5. Do zadań każdej drużyny należą:
 - Odszukanie miejsca wskazanego na mapie lub przez aplikację.
 - Dopasowanie właściwej zagadki do miejsca wskazanego na mapie.
 - Rozwiązanie zagadki, w której ukryta jest liczba lub ciąg liczb.
6. Po rozwiązaniu wszystkich zagadek drużyny wracają do miejsca wskazanego na mapie lub w aplikacji, a następnie muszą ułożyć kod dostępu, który otwiera sejf.

§ 5

ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

1. W każdym miejscu, do którego dotrze drużyna należy wybrać odpowiednią zagadkę.
2. Rozwiązaniem każdej zagadki jest liczba lub ciąg liczb.
3. Każda drużyna ma tzw. tabelę kodu podzieloną na ponumerowane kolumny, do których należy wpisać liczbę lub ciąg liczb będące właściwym (zdaniem drużyny) rozwiązaniem zagadki.
4. W każdej ponumerowanej kolumnie znajdują się 3 wiersze. Są to tzw. pola potencjalnego rozwiązania.

5. Można wpisać 3 możliwe rozwiązania zagadki (gdy drużyna nie jest pewna swojego rozwiązania) lub jedno - w sytuacji, gdy drużyna uzna, że znalazła właściwe rozwiązanie (pozostawia dwa pola niezapełnione).
6. Za każde właściwe rozwiązanie wpisane w pierwszym wierszu przyznaje się drużynie 100 pkt. Jeśli drugie proponowane rozwiązanie jest właściwe - drużyna otrzymuje 50 pkt. Jeśli trzecie rozwiązanie jest właściwe - drużyna otrzymuje 10 pkt. Za brak poprawnego rozwiązania zagadki nie przyznaje się punktów.
7. Po rozwiązaniu wszystkich zagadek, drużyny wyruszają do miejsca opisanego na mapie jako FINISZ i podejmują próbę złamania kodu.
8. Na złamanie kodu każda drużyna ma 3 próby.

§ 6

ZWYCIĘZCY I NAGRODY

1. Zwycięzcą gry jest drużyna, która jako pierwsza złamie kod. O kolejności kolejnych miejsc decyduje liczba zgromadzonych punktów.
2. W przypadku gdy żadnej z drużyn nie uda się złamać kodu, zwycięzcą zostaje ta drużyna, która zgromadziła najwięcej punktów w trakcie gry.
3. Drużyny, które zajmą I, II i III miejsce otrzymują dyplomy oraz nagrody rzeczowe. Drużyny z pozostałych miejsc zostają wyróżnione pamiątkowymi dyplomami.