

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

pt. „Z Tertilem odkrywamy niepodległy Tarnów”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej pt. „Z Tertilem odkrywamy niepodległy Tarnów” jest Koło PTG „Sokół - Świat Pracy”, które działa w Technikum nr 4 im. Tadeusza Tertila w Zespole Szkół Mechaniczno - Elektrycznych w Tarnowie.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Tarnowa oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra Miejska pt. „Z Tertilem odkrywamy niepodległy Tarnów” odbędzie się 6 listopada 2025 roku w Tarnowie w godzinach 9.00 -14.00.
2. Celem Gry jest:
 - uczenie rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości,
 - upowszechnienie wiedzy na temat postaci i dokonań Tadeusza Tertila, „burmistrza niepodległości”,
 - kształtowanie postaw patriotycznych wśród młodzieży,
 - zainteresowanie młodzieży historią miasta Tarnowa oraz wydobywanie potencjału edukacyjnego ciekawych miejsc tarnowskiej Starówki.
3. Przedmiotem gry jest wykazanie się wiedzą na temat odzyskania przez Polskę niepodległości – zagadnień z podstawy programowej nauczania historii w klasie szóstej i siódmej szkoły podstawowej oraz najważniejsze fakty z życia i działalności Tadeusza Tertila – burmistrza Tarnowa. W postanowieniach końcowych podana jest obowiązkowa literatura dotycząca osoby Tadeusza Tertila, „burmistrza niepodległości”.
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie przyznawane są punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności oraz czasu jego realizacji.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry, zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z rowerów, rolek i innych pojazdów silnikowych.
7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu, zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.

8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.

9. Opiekę nad Zespołami przemieszczającymi się w obrębie tarnowskiej Starówki w celu realizacji zadań związanych z grą, sprawują nauczyciele – opiekunowie oddelegowani z poszczególnych szkół. Uczniowie uczestniczą w Grze Miejskiej po wyrażeniu na to zgody w formie pisemnej przez ich rodziców lub prawnych opiekunów.

10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

14. Organizator zastrzega sobie prawo do skrócenia trasy, zmiany godziny startu, przzerwania lub odwołania Gry w przypadku wystąpienia trudnych warunków atmosferycznych.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Gra Miejska „Z Tertilem odkrywamy niepodległy Tarnów” skierowana jest do uczniów klas siódmych i ósmych szkoły podstawowej.

2. Warunkiem uczestnictwa w Grze, jest zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego trzy osoby. Jedna szkoła może zgłosić maksymalnie 3 drużyny.

3. Gra odbędzie się be względu na warunki pogodowe. Prosimy o odpowiedni ubiór.

3. Zgłoszenie

należy przesłać na adres r.chlupka@zsme.tarnow.pl do dnia 20.10.2025 r.

4. W dniu Gry (6 listopada br., czwartek) do godz. 9.00 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie rejestracyjnym znajdującym się w budynku Zespołu Szkół Mechaniczno-Elektrycznych, ul. J. Szujskiego 13 w Tarnowie. Należy również dostarczyć oryginał karty zgłoszenia i oświadczenia dotyczącego zgody rodziców (opiekunów prawnych) na udział uczniów w grze.

5. W dniu Gry o godz. 9.00 odbędzie się odprawa uczestników w budynku ZSME (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania). Z tego miejsca uczestnicy wyruszą na trasę rywalizacji i w tym miejscu ją zakończą (miejsce startu i miejsce finiszu).

6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

7. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku (Dz. U. 2018r. poz.1000);
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

8. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną ogłoszeni po jej zakończeniu do godziny 13.30. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.

2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali, wykonując zadania w poszczególnych Punktach. Pod uwagę będzie brany także czas realizacji zadań. Gdy dwa lub więcej Zespołów otrzymają równą liczbę punktów, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej: www.zsme.tarnow.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 zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.

5. Obowiązkowa literatura przedmiotu:

- <http://www.it.tarnow.pl/pol/Atrakcje/TARNOW/Ciekawostki/Burmistrzowie-Tarnowa/Tadeusz-Tertil>

- Podręczniki do historii klas: szóstych i siódmych. Informacje dotyczące utraty i odzyskania przez Polskę niepodległości.
- <https://www.niepodlegly.tarnow.pl/galeria-postaci/tadeusz-tertil>
- <https://naszemiasto.pl/wielcy-tarnowianie-dr-tadeusz-tertil-ojciec-polskiej/ar/c1-4459408>
- Fragment książki „Tarnów w czasach burmistrza Tadeusza Tertila”, strony 20 – 48 (materiały zostaną wysyłane po zgłoszeniu szkoły).

6. Szczegółowych informacji udziela: Grażyna Marta Dziurok - tel. 601 543 704.

Zapraszamy serdecznie!

W imieniu organizatorów:

KOORDYNATOR PROJEKTU

DYREKTOR ZSME

w Tarnowie

mgr Grażyna Marta Dziurok

dr inż. Grzegorz Szerszeń