

Regulamin Zawodowej Gry Terenowej – „ODKRYJ RZEMIOSŁO”

§ 1. DEFINICJE

1. Zawodowa Gra Terenowa (zwana dalej Grą) – forma konkursu edukacyjnego, zabawy edukacyjnej, rozgrywanej na terenie miasta Bydgoszczy.
2. Organizator - organizatorem Gry pn. „ODKRYJ RZEMIOSŁO” jest Kujawsko-Pomorska Izba Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy z siedzibą w Bydgoszczy przy ul. Piotrowskiego 11 (dalej: KPIRiP), nr KRS :0000034337, nr NIP: 5541009423.
3. Realizator Gry – Gra realizowana jest przez firmę CUDOTWÓRNIA spółka z ograniczoną odpowiedzialnością ul. Orłąt Lwowskich 93, 41-200 Sosnowiec NIP: 6443519388. Realizator zapewnia dla uczestników gry ubezpieczenie od nieszczęśliwych wypadków.
4. Drużyna – pięcioosobowy zespół uczniów klas ósmych szkoły podstawowej z opiekunem z ramienia Szkoły zgłaszającej drużynę, wskazanym w formularzu zgłoszeniowym.
5. Uczestnik Drużyny – uczeń klasy ósmej szkoły podstawowej zgłoszony przez Szkołę. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Drużyny. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy biorą udział w Grze będąc pod opieką Opiekuna Drużyny – nauczyciela szkoły zgłaszającej drużynę do Gry.
6. Opiekun Drużyny - oddelegowany pracownik/nauczyciel Szkoły zgłaszającej uczniów do udziału w Grze, nie biorący bezpośredniego udziału w Grze, a pełniący rolę opiekuna Uczestników danej Drużyny we wszystkich zaplanowanych etapach Gry.
7. Szkoła zgłaszająca – szkoła, która zgłosiła uczniów do udziału w Grze. Szkoła organizuje wyjście uczniów zgodnie regulaminem wyjść i wycieczek , obowiązującym w danej szkole.
8. Obserwator – wyznaczony pracownik KPIRiP w Bydgoszczy przydzielony danej Drużynie, wspierający Drużynę w prawidłowym pokonywaniu trasy pieszo na terenie miasta Bydgoszczy.
9. Trasa – droga, zgodnie z którą Uczestnicy przemieszczają się w trakcie trwania Gry; na trasie Gry zaznaczone są Punkty Kontrolne/Stanowiska Gry.
10. Punkt kontrolny/stanowisko Gry – miejsce na trasie Gry, w którym Uczestnicy rozwiązują wyznaczone zadania.
11. START – miejsce rozpoczęcia Gry, w którym spotykają się Uczestnicy poszczególnych Drużyn, odbierają pakiety startowe i rozpoczynają Grę.
12. META – miejsce zakończenia Gry, w którym spotykają się Uczestnicy wraz z Opiekunami i Obserwatorami. Na mecie następuje podliczenie zdobytych punktów oraz wyłanianie zwycięzcy Drużyny.
13. Punktacja – przyznawana Drużynie przez Realizatora Gry określona liczba punktów za wykonanie określonego zadania.

§ 2. CELE

1. Celem GRY jest promocja świadomego wyboru ścieżki zawodowej i przyszłości związanej z pracą oraz uzmysłowienie młodym ludziom, że praca jest możliwa i dostępna w firmach rzemieślniczych.

2. Cele szczegółowe gry to:

- upowszechnianie wiedzy o zawodach w tym zawodach ginących,
- dotarcie z informacją o rzemiośle i formach kształcenia, skierowane do środowiska uczniów i rodziców,
- promocja dualnego systemu kształcenia zawodowego jako szansy na zdobycie interesującego zawodu w formule praca - nauka
- utrwalanie wiedzy o rzemiośle, tradycji i instytucjach wspierających rzemiosło na poziomie lokalnym (cechy) regionalnym (izby rzemiosła) czy krajowym (Związek Rzemiosła Polskiego).

§ 3. ZASADY GRY

1. Gra odbywa się w dniu **4 października 2024 r** w Bydgoszczy.
2. Miejsce STARTU – ul. Piotrowskiego 11 w Bydgoszczy **godzina 10.00.**
3. Miejsce METY – ul. Kijowska 7 w Bydgoszczy godzina 13.00 – 14.00
4. program Gry:
 - 1) godz. 10.00 – START – zbiórka, w siedzibie Izby ul. Piotrowskiego 11 Bydgoszcz, Uczestników Gry i podział na Drużyny, przekazanie pakietów startowych (np. zasad gry, mapy gry, zadań oraz niezbędnych urządzeń wykorzystywanych podczas gry (np. smartfon, tablet),
 - 2) Gra będzie oparta na kodach QR - uczestnicy otrzymują dostęp do mapy lokalizacji, w których należy szukać kodów.
 - 3) Zabawa w terenie, (po trasie gry uczestnicy poruszają się pieszo), rozwiązywanie zagadek i zadań związanych z zawodami rzemieślniczymi, przechodzenie do punktów, kontrolnych/stanowisk, odwiedzenie bydgoskich organizacji rzemieślniczych – cechów rzemiosł (uczniowie szkół podstawowych poruszają się po mieście wraz z Opiekunem. Przebiegiem gry zarządza dwóch Animatorów ze strony Realizatora, oraz jeden Obserwator ze strony Organizatora).
 - 4) Zadaniem Uczestników jest odnalezienie i zeskanowanie QR kodów rozklejonych w różnych miejscach.
 - 5) Wykonanie poszczególnych zadań jest oceniane, punktacja przyznawana jest całej drużynie. Za zeskanowanie kodu zespół otrzymuje punkty. Zdobyte punkty mogą być na bieżąco obserwowane online. Zespoły mają dostęp do aktualizowanego co pewien czas rankingu.
 - 6) 13.00 – 14.00 – META – dotarcie do siedziby Branżowej Szkoły I Stopnia Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy, ul Kijowska 7 Bydgoszcz, w grze zwycięża drużyna, która w wyznaczonym czasie gry zdobędzie najwięcej punktów
5. Celem Gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań (do zwycięstwa będzie wymagane zaliczenie wszystkich lub, jeśli nikt tego nie dokona, jak największej liczby punktów zadaniowych). Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez Organizatora.
6. Udział w Grze jest bezpłatny z zastrzeżeniem pkt. 8.
7. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wcześniejsze zgłoszenie Drużyny na podstawie udostępnionego formularza zgłoszeniowego zgodnie z § 4 pkt 5, akceptacja niniejszego Regulaminu i spełnieniu innych warunków (§ 4 pkt. 9) oraz zakwalifikowaniu Drużyny do Gry przez Organizatora.
8. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.

9. Po trasie Gry Uczestnicy poruszają się pieszo. Udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym.
10. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz postanowień niniejszego Regulaminu. Drużyna, w której choć jeden z Uczestników nie dostosuje się do tego wymogu zostanie w całości wykluczona z dalszej rozgrywki przez Obserwatora działającego w imieniu Organizatora. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
11. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym Uczestnicy i Opiekunowie są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności.
12. Organizator zapewnia po zakończeniu Gry poczęstunek oraz napoje. Organizator zapewnia opiekę medyczną dla osób uczestniczących w Grze.
13. Organizator nie zapewnia dodatkowej opieki dla niepełnoletnich Uczestników podczas poruszania się po mieście Bydgoszczy, a odpowiedzialność w tym zakresie ponosi wyznaczony przez Szkołę Opiekun.
14. Uczestnicy, ich Rodzice i Opiekunowie prawni przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną za działania/zaniechania Uczestnika na cały czas trwania Gry.
15. W przypadku złamania przez Uczestnika zasad fair play bądź utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator za pośrednictwem Obserwatora ma prawo do wykluczenia Gry całej Drużyny. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich. Organizator nie jest stroną między Uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 4. REJESTRACJA

1. Gra przeznaczona jest dla uczniów klas ósmych szkół podstawowych z terenu miasta Bydgoszczy i powiatu bydgoskiego, którzy chcą wybrać jako ścieżkę kariery zawodowej szkołę branżową lub też rozważają taką możliwość. Nie jest to warunek konieczny.
2. Do udziału w Grze Drużynę zgłasza Dyrektor szkoły podstawowej. Warunkiem Uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie 5 – osobowej Drużyny składającej się z uczniów ósmych klas (Bydgoszcz i powiat bydgoski) wraz z opiekunem.
3. Szkoła może zgłosić więcej niż jedną Drużynę, jednak pierwszeństwo będą miały szkoły, które nie zgłosiły żadnej Drużyny.
4. Szkoła zapewnia opiekuna uczniów. W przypadku zgłoszenia do udziału w Grze uczniów ze szczególnymi potrzebami, szkoła zapewnia opiekę nauczyciela wspomagającego.
5. Zgłoszenia są przyjmowane do dnia **30 września 2024 roku** na podstawie kompletnie i poprawnie wypełnionego formularza zgłoszeniowego, do pobrania na stronie internetowej Organizatora – Kujawsko-Pomorskiej Izby Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy pod adresem: www.izbarzem.pl, dostarczonego pocztą elektroniczną na adres e-maili: sekretariat@izbarzem.pl lub pocztą tradycyjną bądź osobiście do siedziby Organizatora ul. Piotrowskiego 11, 85-098 Bydgoszcz. Za datę zgłoszenia do Organizatora uznaje się datę otrzymania zgłoszenia przez KPIRiP w Bydgoszczy. Zgłoszenia otrzymane po upływie wyznaczonego terminu, o którym mowa powyżej, nie będą brane pod uwagę.
6. Liczba Drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona do maksymalnie dziesięciu zespołów pięcioosobowych. Decyduje kolejność wpływu prawidłowo wypełnionych formularzy zgłoszeniowych. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego

Organizator poinformuje każdą Drużynę o tym, czy została zakwalifikowana do wzięcia udziału w Grze.

7. Uczestnik Gry nie może posiadać przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Grze. Odpowiedzialność w tym zakresie ponosi Dyrektor i Opiekun Szkoły dokonujący zgłoszenia do Gry.
8. W trakcie Gry Uczestnicy wraz z Opiekunem oraz Obserwatorem poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać.
9. Poprzez zgłoszenie udziału w Grze Uczestnik oraz rodzic/opiekun prawny każdego niepełnoletniego Uczestnika Gry wyraża zgodę na:
 - 1) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - 2) na publikację wizerunku Uczestnika w materiałach promocyjnych, powstałych podczas trwania Gry, w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska Uczestnika,
 - 3) na przetwarzanie podanych danych osobowych Uczestnika oraz rodziców i opiekunów prawnych Uczestnika przez Kujawsko-Pomorską Izbę Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy jako administratora danych osobowych na potrzeby zorganizowania i przeprowadzenia Zawodowej Gry Terenowej pn. „Gdzie jest praca w Bydgoszczy?” brak zgody na powyższe uniemożliwia udział w Grze.

§ 5. ZWYCIĘZCA I NAGRODY

1. Wygrać może tylko jedna Drużyna.
2. Zwycięska Drużyna wyłaniana jest w następujący sposób:
 - 1) na Mecie Gry Organizator przygotowuje ranking punktowy Drużyn (wg. liczby zdobytych punktów),
 - 2) w rankingu zostaną uwzględnione jedynie Drużyny, które zameldowały się w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako Meta do godziny 14.00,
 - 3) Drużyna, która otrzyma najwięcej punktów w rankingu punktowym otrzyma nagrodę główną, nagrodę otrzyma również Opiekun i szkoła zgłaszająca,
 - 4) pozostali Uczestnicy i Opiekunowie otrzymają upominki za udział w Grze,
 - 5) wszyscy Uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy za udział,
 - 6) w przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzymają równą liczbę punktów o zwycięstwie zadecyduje czas przybycia na metę (pierwsza Drużyna wygrywa). Ewentualna dogrywka to wykonanie dodatkowego zadania rozstrzygającego, o którym zadecyduje Organizator.
- 7) Łączna wartość nagród dla zwycięskiej Drużyny wynosi 1500 zł (300 zł dla Uczestnika), dla Opiekuna 200 zł i dla szkoły zgłaszającej 1 000 zł. O formie nagród zdecyduje Organizator.**
- 8) Uczestnicy, którym ww. nagrody/upominki zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, podatku dochodowego od osób fizycznych.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Gra realizowana jest w ramach projektu pn. „Tworzymy razem – RZEMIOSŁO” – promocja edukacji dualnej KPIRiP w Bydgoszczy. Projekt jest sfinansowany ze środków otrzymanych z Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa



Obywatelskiego w ramach „Rządowego Programu Polski Inkubator Rzemiosła na lata 2021-2030”. Numer umowy: 134/PIR/Z2/2024, data zawarcia umowy: 2024-05-27. Okres realizacji projektu: od 01.01.2024 r. do 30.09.2025 r..

Celem projektu jest wzmocnienie Kujawsko-Pomorskiej Izby Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy i środowiska rzemieślniczego poprzez promocję nauczania dualnego w rzemiośle i propagowania przedsiębiorczości rzemieślniczej.

2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
3. W kwestiach spornych dotyczących przebiegu Gry, treści Regulaminu oraz kwestii nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos ostateczny należy do Organizatora.
4. Organizator w uzasadnionych przypadkach zastrzega sobie możliwość zakończenia lub przerwania Gry przed czasem jej zakończenia, nie wręczając nagrody głównej oraz upominków.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające przeprowadzenie Gry, spowodowane działaniami sił wyższych oraz przyczynami nie leżącymi po jego stronie lub okolicznościami, za które odpowiedzialności nie ponosi lub których nie można uniknąć bez poniesienia dodatkowych kosztów.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne, mające wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Grze.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
8. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatora www.izbarzem.pl oraz dostępny jest w siedzibie KPIRiP w Bydgoszczy.
9. Administratorem danych osobowych Uczestników, Rodziców i Opiekunów Prawnych Uczestników, Opiekunów Drużyn do celów związanych z Grą jest Kujawsko-Pomorska Izba Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy. Treść klauzuli informacyjnej Administratora w zakresie danych osobowych jest dostępna pod adresem: www.izbarzem.pl.