

## **Regulamin Gry Miejskiej „Patriotyczna gra komunikacyjna”**

### **§ 1. Organizacja gry**

1. Organizatorami Gry Miejskiej „Patriotyczna gra komunikacyjna” (zwanej dalej Grą) są Światowy Związek Żołnierzy Armii Krajowej, Fundacja Polskiego Państwa Podziemnego oraz Zarząd Transportu Miejskiego w Warszawie.
2. Organizacja Gry obejmuje:
  - a) Przygotowanie opisów wydarzeń dotyczących 123 miejsc pamięci związanych z Armią Krajową (zwanymi dalej Miejscami Pamięci) i pytań testowych sprawdzających znajomość tych opisów.
  - b) Przygotowanie opisu działalności konspiracyjnej pracowników transportu w Warszawie podczas II wojny światowej i pytań testowych sprawdzających znajomość tego opisu.
  - c) Przygotowanie i rozmieszczenie w Miejscach Pamięci tabliczek z kodami QR udostępniających opisy wydarzeń i pytań ich dotyczących.
  - d) Przygotowanie i rozmieszczenie na przystankach tramwajowych i autobusowych oraz stacjach metra tabliczek z kodami QR umożliwiającymi rejestrację przejazdów środkami komunikacji publicznej do miejsc pamięci.
  - e) Przygotowanie i udostępnienie z tabliczek z kodami QR oprogramowania do udostępniania opisów oraz do rejestracji i udostępniania informacji dotyczących przejazdów i odpowiedzi na pytania testowe.
  - f) Ustalenie zasad przydzielania punktów za udział w grze.
  - g) Ustalenie zasad nagradzania uczestników.
3. Opis Gry dostępny jest pod adresem: <http://armiakrajowa.org.pl/ztm>

### **§ 2. Zasady Gry**

1. Gra odbywa się od 16 grudnia 2016 roku do 30 września 2017 roku w Warszawie.
2. Udział w Grze jest bezpłatny, tzn. nie jest wymagane żadne wpisywanie.
3. Celem Gry jest zapoznanie jej uczestników z historią Armii Krajowej przy wykorzystaniu komunikacji miejskiej z równoczesnym zwiedzaniem Warszawy.
4. Podczas gry wykorzystywane są tabliczki z kodami QR, które są umieszczone na przystankach tramwajowych i autobusowych oraz stacjach metra, a także w Miejscach Pamięci.

5. Do skanowania tabliczek konieczne jest posiadanie smartfonu lub tabletu z zainstalowanym programem typu „QR Code Reader”.
6. W stosunku do pierwszej edycji gry, realizowanej w okresie od 15 września 2016 roku do 15 grudnia 2016 roku, wprowadzono kolejne 73 Miejsca Pamięci. Pytania do tych Miejsc Pamięci będą stopniowo udostępniane, a informacja o tym będzie zamieszczana na stronie gry w części MIEJSCA PAMIĘCI ARMII KRAJOWEJ UWZGLĘDNIANE W GRZE. Po udostępnieniu pytań testowych będą w tych Miejscach Pamięci, w miarę uzyskiwania wymaganych zezwoleń, umieszczane tabliczki z kodem QR, a informacja o tym będzie publikowana na w/w stronie gry – do tego momentu odpowiedzi na pytania należy udzielać po przybyciu do Miejsca Pamięci po ich wyświetleniu z w/w strony gry. W taki sam sposób należy postępować w Miejscach Pamięci z pierwszej edycji gry w przypadku kiedy tabliczka z kodem QR nie będzie dostępna, np. w zamkniętym kościele.
7. Zadaniem uczestników Gry jest przemieszczanie się pomiędzy poszczególnymi Miejscami Pamięci i udzielenie przede wszystkim w Miejscach Pamięci odpowiedzi na pytania dotyczące upamiętnianych wydarzeń czy osób z wykorzystaniem umieszczonych tam tabliczek z kodami QR lub z wymienionej w punkcie 6 części strony gry. Za każdą prawidłową odpowiedź uczestnicy otrzymują punkty w ustalonej wysokości.
8. Do Miejsc Pamięci i pomiędzy nimi, uczestnicy Gry powinni przemieszczać się komunikacją miejską, rekomendowane jest poruszenie się pieszo i rowerami.
9. Finansowanie przejazdów należy zapewnić we własnym zakresie.
10. Przemieszczanie się pomiędzy Miejscami Pamięci jest rejestrowane na przystankach tramwajowych i autobusowych oraz stacjach metra z wykorzystaniem umieszczonych tam tabliczek z kodami QR. Za każdy przejazd uczestnicy otrzymują punkty w ustalonej wysokości.
11. Możliwe jest zdalne udzielanie odpowiedzi na pytania testowe, np. w domu. Za każdą prawidłową odpowiedź uczestnicy otrzymują punkty w ustalonej wysokości, ale dwa razy mniejszej niż za odpowiedzi udzielane przy Miejscu Pamięci.
12. Po zakończeniu zwiedzania uczestnicy odpowiadają na pytania testowe dotyczące działalności konspiracyjnej pracowników komunikacji miejskiej podczas II wojny światowej oraz wypełniają ankietę dotyczącą Gry. Przyznawane są za to punkty w ustalonej wysokości.
13. Po uruchomieniu gry pozostają punkty uzyskane w pierwszej edycji gry z uwzględnieniem wprowadzonych zasad oceniania.
14. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

15. Charakter Gry powoduje, że uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
16. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
17. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika w dowolnym momencie Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
18. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
19. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

### **§ 3. Uczestnicy Gry i zgłoszenia**




1. W Grze mogą uczestniczyć zarówno osoby pełnoletnie, jak i niepełnoletnie.
2. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja uczestnika obejmująca podanie pseudonimu i adresu emaliowego oraz opcjonalnie dodatkowych danych, w tym o uczestniku (m.in. płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania, itp.) – dane te dalej są nazywane danymi biograficznymi.
3. Uczestnikami gry są jedynie pojedyncze osoby (co wynika z w/w rejestracji)..
4. Rejestracji należy dokonać przy rejestracji pierwszego przejazdu lub przy pierwszym odpowiadaniu na pytania testowe.
5. Poprzez rejestrację uczestnik wyraża zgodę na:
  - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie.
  - b) publikowanie przez Organizatora na własnej stronie internetowej, w portalach społecznościowych oraz w informacjach medialnych wyników gry z pseudonimami uczestników.
6. Możliwe jest zarejestrowanie uczestnictwa w grze uczniów i studentów ze szkół i uczelni spoza Warszawy. Dane o takich szkołach i uczelniach należy zgłaszać z wyprzedzeniem na adres: [gra@armiakrajowa.org.pl](mailto:gra@armiakrajowa.org.pl)

### **§ 4. Ocenianie udziału w Grze**

1. Podczas udziału w Grze będą przyznawane punkty:
  - a) za podanie przy rejestracji wszystkich danych biograficznych - 10 punktów;
  - b) za każdy przejazd do Miejsc Pamięci komunikacją miejską - 3 punkty, będzie uwzględniane do 123 przejazdów, maksymalna liczba 369 punktów;

- c) za rozwiązywanie testu dotyczącego Miejsca Pamięci (w każdym przypadku dolicza się za rozwiązywanie testu 2 punkty):
    - i. Z zeskanowanej tabliczki umieszczonej w Miejscu Pamięci z zarejestrowaniem lokalizacji przy Miejscu Pamięci – za każdą prawidłową odpowiedź 3 pkt. W tym przypadku maksymalna liczba punktów wynosi  $123 * (5 * 3 + 2) = 2091$
    - ii. Z zeskanowanej tabliczki umieszczonej w Miejscu Pamięci z zarejestrowaniem lokalizacji w oddaleniu od Miejsca Pamięci – za każdą prawidłową odpowiedź 1 pkt.
    - iii. Z podaniem środka przybycia (za wyjątkiem Internetu), ale bez zarejestrowania lokalizacji - za każdą prawidłową odpowiedź 1 pkt.
    - iv. Ze strony internetowej - za każdą prawidłową odpowiedź 1 pkt
  - d) za każdą prawidłową odpowiedź na 25 pytań testowych dotyczących działalności konspiracyjnej pracowników transportu z Warszawy podczas II wojny światowej - 3 punkty, maksymalna liczba  $25 * 3 = 75$  punktów;
  - e) za wypełnienie ankiety dotyczącej gry (co najmniej na pytania obowiązkowe) – 20 punktów;
  - f) za wpis do książki gości 20 punktów;
  - g) po 3 punkty za każdą z 5 rekomendacji gry znajomym – razem 15 punktów.
- Zatem maksymalnie będzie można uzyskać 2600 punktów, w tym 83% punktów za odpowiedzi na pytania testowe dotyczące Miejsc Pamięci i działalności konspiracyjnej pracowników transportu .
- 2. Udzielenie powtórnych odpowiedzi na pytania testowe możliwe jest po upływie co najmniej tygodnia od udzielenia poprzednich.
  - 3. Po zakończeniu gry będą weryfikowane pod względem formalnym punkty zarejestrowane automatycznie podczas gry. W szczególności nie będą uwzględniane punkty zarejestrowane za przejazdy, których celem nie były Miejsca Pamięci.

### § 5. Nagrody w Grze

- 1. W zależności od liczby uzyskanych punktów przyznawane będą wirtualne odznaki:
  - a) Złota odznaka : Liczba uzyskanych punktów - co najmniej 2000;
  - b) Srebrna odznaka : Liczba uzyskanych punktów – co najmniej 1500 i mniej niż 2000;
  - c) Brązowa odznaka : Liczba uzyskanych punktów - co najmniej 1000 i mniej niż 1500.

Można będzie wydrukować dyplom potwierdzający przyznanie odznaki.

2. 50 osób, które do 30 września 2017 r. uzyskają największe liczby punktów (co najmniej 1500, czyli co najmniej srebrną odznakę) otrzymają od Organizatorów: przypinki i koszulki z kodem QR gry, dyplomy i nagrody rzeczowe. Przy takiej samej liczbie punktów będą brane pod uwagę w kolejności punkty dotyczące Miejsc Pamięci oraz działalności konspiracyjnej pracowników transportu.
  - a) Zwycięzcy Gry zostaną bezpośrednio po jej zakończeniu powiadomieni e-mailem przez Organizatora o przyznaniu im nagród. Rozstrzygnięcie Konkursu zostanie opublikowane na stronach internetowych Organizatorów.
  - b) Oprócz klasyfikacji indywidualnej zostanie sporządzona klasyfikacja zespołowa, oparta o sumy uzyskanych punktów przez uczniów i studentów. Dziesięć najlepszych szkół i trzy najlepsze uczelnie otrzymają dyplomy i przypinki.
  - c) Kolejna klasyfikacja zespołowa będzie dotyczyć dzielnic, opierając się na wyniki szkół i uczelni znajdujących się na obszarze dzielnicy. Trzy najlepsze dzielnice otrzymają dyplomy i przypinki.
  - d) Wręczenie nagród nastąpi w październiku 2017 r. na IV piętrze budynku PAST przy ul. Zielnej 39 – dokładny termin zostanie podany na stronie gry z wyprzedzeniem. Podczas tej uroczystości będą wręczane nagrody indywidualne uczestnikom gry oraz zespołowe szkołom, uczelniom i dzielnicom.
  - e) Odbioru nagród można dokonać tylko osobiście i tylko w wyznaczonym i podanym przez Organizatora miejscu i terminie po zakończeniu Gry.
  - f) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady nagrody.
  - g) Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny, jak również nie przysługuje prawo przeniesienia na osobę trzecią roszczenia o wydanie nagrody.

#### **§ 6. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Gry znajduje się na stronach internetowych Organizatorów.
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 wprowadzenia zmian w regulaminie.
5. Wszelkie uwagi i zapytania należy przysyłać na adres: [gra@armiakrajowa.org.pl](mailto:gra@armiakrajowa.org.pl)