

Regulamin Gry Miejskiej

„Szlakiem Plebiscytu 1920 roku w Kwidzynie”

Rozdział I

Postanowienia ogólne

§ 1.

1. Celem Gry „Szlakiem Plebiscytu 1920 roku w Kwidzynie”, zwanej dalej „Grą”, jest:

- 1) zainteresowanie uczniów historią Polski XX wieku;
- 2) popularyzacja wiedzy dotyczącej historii Pomorza i Powiśla;
- 3) utrwalenie w pamięci postaw i czynów Polaków zasługujących na uznanie i szacunek;
- 4) promocja miasta Kwidzyna oraz jego dziedzictwa historycznego i kulturowego;
- 5) kształtowanie postaw patriotycznych i obywatelskich wśród młodzieży;
- 6) rozwijanie umiejętności korzystania z dostępnych źródeł informacji w przestrzeni miejskiej;
- 7) rozwijanie umiejętności orientacji w terenie oraz logicznego myślenia;
- 8) zachęcanie do aktywnego spędzania czasu na świeżym powietrzu.

§ 2.

1. Podmioty organizujące i realizujące Grę:

- 1) Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Liczu jako realizator konkursu „Powiśle i Kwidzyn w 20-leciu międzywojennym”, Gminny Ośrodek Kultury i Biblioteka w Kwidzynie, Szkoła Podstawowa nr 6 z Oddziałami Integracyjnymi im. W. Gębika w Kwidzynie w ramach obchodów 65-lecia szkoły, Szkoła Podstawowa nr 5 im. Zjednoczonej Europy w Kwidzynie.
- 2) Partnerami Gry są: Burmistrz Miasta Kwidzyna, Wójt Gminy Kwidzyn, Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą w Gdańsku, Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 2 w Kwidzynie, Biblioteka Miejsko-Powiatowa w Kwidzynie.
- 3) Gra odbędzie się 28.05.2026 r. Początek przewidywany jest na godz. 10:00 w Szkole Podstawowej nr 6 z Oddziałami Integracyjnymi im. W. Gębika w Kwidzynie, a zakończenie na godz. 15:00 w Urzędzie Gminy Kwidzyn pokój nr 22 ul. Grudziądzka 30, 82 – 500 Kwidzyn.

Rozdział II

Zasady uczestnictwa w Grze

§ 3.

1. Gra miejska skierowana jest do uczniów szkół podstawowych klas 4-8 z powiatów: kwidzyńskiego, malborskiego, sztumskiego i historycznego powiatu suskiego (obecnie ławskiego).
2. Każda placówka ma prawo zgłosić jedną drużynę składającą się z 3 uczestników oraz 1 pełnoletniego opiekuna.
3. Opiekun sprawuje funkcję nadzorczą i odpowiada za bezpieczeństwo uczestników.
4. Opiekun nie może udzielać drużynie pomocy merytorycznej w trakcie trwania Gry.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.
6. Podstawą wpisu na listę uczestników Gry jest zgłoszenie (należy podać imię i nazwisko członków zespołu, tj. uczniów oraz opiekuna, nazwę szkoły, dane kontaktowe szkoły tj. numer telefonu, e-mail oraz nazwę zespołu) dokonane za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres sekretariat@splicze.pl najpóźniej 22.05.2026 r. do godz. 15.00.

Rozdział III

Zasady Gry, obowiązki uczestników i przepisy porządkowe

§ 4.

1. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej Kwidzyna i trwa ok. 120 minut.
2. Wszyscy uczestnicy Gry muszą być przygotowani na różne warunki atmosferyczne.
3. Każdy zespół otrzymuje na starcie kartę zadań oraz plan Kwidzyna.
4. Każdy zespół musi być zaopatrzony we własny długopis (+ drugi zapasowy) oraz podkładkę w celu wygodniejszego nanoszenia odpowiedzi na kartę zadań.
5. Zespoły odszukują punkty samodzielnie z pomocą planu oraz własnego rozeznania w topografii miasta.
6. Uczestnicy nie mogą korzystać z telefonów w celu rozwiązywania zadań Gry. Dozwolone jest pytanie o pomoc przechodniów oraz korzystanie z punktów informacji turystycznej.
7. W każdym punkcie jest zadanie do wykonania.
7. Odpowiedzi powinny być zapisane czytelnie niebieskim lub czarnym długopisem.

8. Wszystkie punkty (miejsca) znajdują się w przestrzeni miejskiej. Zadania w budynkach realizowane są wyłącznie w: Bibliotece Miejsko-Powiatowej w Kwidzynie ul. Tadeusza Kościuszki 54, w Urzędzie Gminy Kwidzyn ul. Grudziądzka 30, pokój nr 22 oraz Szkole Podstawowej nr 6 w Kwidzynie ul. Grunwaldzka 54.

9. Uczestnicy przemieszczają się wyłącznie w zespołach pod opieką opiekuna. Przemieszczanie się indywidualne jest zabronione.

10. Punkt startowy dla zespołów wyznaczają organizatorzy. Dalsza kolejność wykonywanych zadań jest dowolna – to zespół sam decyduje, jaką trasą się przemieszcza.

11. Zwycięża zespół, który uzyska najwięcej punktów za prawidłowe odpowiedzi.

12. W przypadku remisu, o zwycięstwie decyduje dogrywka między zespołami, które uzyskały taką samą liczbę punktów.

Rozdział IV

Odpowiedzialność Organizatora

§ 5.

1. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za:

- a. wypadki i szkody powstałe podczas Gry wyrządzone przez uczestników innym uczestnikom, jak również osobom trzecim;
- b. za zagubienie rzeczy przez uczestnika podczas Gry;
- c. za skutki naruszenia przepisów drogowych.

Rozdział V

Obowiązek informacyjny

§ 6.

1. Pozyskane dane osobowe uczestników Gry przetwarzane będą w celach jej organizacji.
2. Administratorem danych osobowych uczestników są wszyscy organizatorzy wymienieni w §2.
3. Dane mogą być udostępniane partnerom wydarzenia oraz publikowane w materiałach promocyjnych oraz w celu ogłoszenia wyników Gry, w tym publikacji imion i nazwisk uczestników oraz nazw placówek na stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz materiałach informacyjnych organizatorów.

4. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wydarzenia oraz obowiązków archiwalnych.
5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.

Rozdział VI

Postanowienia końcowe

§ 7.

1. W przypadku zaistnienia niekorzystnych warunków atmosferycznych Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian trasy i/lub terminu Gry, względnie rozwiązania Gry.

§ 8.

2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz. U. z 2019 r. poz.1145 z późn. zm.) oraz inne przepisy prawa powszechnie obowiązującego.

§ 9.

3. Osobą kontaktową ze strony Organizatora jest Pan Dawid Reschke, adres e-mail: sekretariat@splicze.pl; tel. 55 275 16 06.

Rozdział VII

Bibliografia

§ 10.

Literatura obowiązująca uczestników konkursu obejmuje:

1. *Kwidzyn. Dzieje miasta*, pod red. Krzysztofa Mikulskiego i Justyny Liguz, Tom 1, Kwidzyńskie Centrum Kultury, Kwidzyn 2004, s. 239–270.
2. H. Michalik, *Obrona polskości na Ziemi Kwidzyńskiej w latach 1918–1939*, Kwidzyn 2015.
3. *Zeszyty Kwidzyńskie* Nr 1, „Plebiscyt na Powiślu – 11 lipca 1920 rok”.
4. *Zeszyty Kwidzyńskie* Nr 5, „Konsulat Rzeczypospolitej Polskiej w Kwidzynie w latach 1920–1939. Wspomnienia działaczy plebiscytowych”.