

ZASADY
gry miejskiej
„Hi100ria Głównego Urzędu Statystycznego”

Niniejszy dokument stanowi uzupełnienie Regulaminu i zasad w nim zawartych, które obowiązują każdego uczestnika gry miejskiej.

1. Gra miejska rozpoczyna się **13 czerwca 2018 r.** o godz. 10:00.
„Start” oraz „Meta” zlokalizowane są w budynku Urzędu Statystycznego w Rzeszowie przy ul. Jana III Sobieskiego 10, w sali szkoleniowej (poziom -1).
2. Czas trwania gry- ok. 120 minut.
3. Warunkiem udziału w grze miejskiej jest **rejestracja zespołu w dniu 13 czerwca br. w godzinach 9:30-9:45** w Urzędzie Statystycznym w Rzeszowie, ul. Jana III Sobieskiego 10 (poziom -1).
4. W momencie rejestracji uczestnikom przekazane zostaną materiały- mapa wraz z Kartą gry oraz Pakiet Startowy (deska z klipem, kalkulator, woda mineralna, drobna przekąska). Każdy członek zespołu otrzyma także identyfikator, który należy umieścić na ubraniu w widocznym miejscu celem weryfikacji składu zespołu w poszczególnych punktach gry. Kwadrans przed rozpoczęciem Gry nastąpi przypomnienie obowiązujących zasad gry.
5. Podczas rejestracji Opiekun zespołu podaje Organizatorowi numer telefonu kontaktowego do siebie. Na czas rozgrywki tylko Opiekun grupy może posiadać telefon komórkowy służący wyłącznie do kontaktowania się z Organizatorem w sytuacjach problemowych. Zabrania się korzystania z telefonu w celu wyszukania odpowiedzi na zadania do rozwiązania w Punktach gry.
6. Od momentu rejestracji do godz. 9:45 zespół biorący udział w grze ma czas na zapoznanie z mapą oraz opracowanie strategii działań zespołowych.
7. Gra rozpoczyna się o godz. **10:00**. Wszystkie zespoły startują równocześnie, mają tę samą liczbę punktów do pokonania oraz te same zadania do rozwiązania. Między poszczególnymi Punktami gry zespoły poruszają się wyłącznie pieszo. W trakcie Gry uczestnicy pracują zespołowo i nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana na każdy Punkt gry. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie gry.
8. Kolejność odwiedzania Punktów gry przez Zespół jest dowolna, ustalona samodzielnie przez każdy Zespół zgodnie z własną strategią (oznaczenia punktów gry na Karcie gry są podane w przypadkowej kolejności i w żaden sposób nie narzuca to trasy gry).
9. W wyznaczonych Punktach gry na uczestników czekać będzie AGENT (osoba delegowana przez Organizatora), którego cechą rozpoznawczą będzie naklejka z napisem AGENT umieszczona w widocznym miejscu. AGENCI mogą przebywać w zaznaczonych na mapie gry punktach lub w ich pobliżu; gracz musi być przygotowany na poszukiwanie AGENTA.
10. Zespół, spotykając się z AGENTEM, musi podać hasło **„Hi100ria GUS”**. Poprawne przekazanie AGENTOWI hasła oraz kompletność zespołu uprawnia uczestników do otrzymania koperty z zadaniem. Zadanie należy wykonać jak najszybciej, a wynik zapisać w odpowiednim miejscu na Karcie gry (w kolumnie z właściwym symbolem punktu). Poszczególne Punkty gry oznaczone są w tabeli oraz na mapie wielkimi drukowanymi literami.
9. W punkcie gry, w którym nie będzie AGENTA, Opiekun przekazuje członkom zespołu kopertę z zadaniem otrzymanym wcześniej od Organizatorów. Sposób postępowania jak w każdym innym punkcie gry (rozwiązać zadanie, a wynik przenieść na Kartę gry w odpowiednią rubrykę odpowiadającą danemu Punktowemu gry).

UWAGA:

Istotne jest, by rozwiązanie konkretnego zadania wpisać na Karcie gry w **odpowiednie** miejsce (kolumnę tabeli zamieszczonej pod mapą gry) przypisane dla danego Punktu gry.

Punkty gry	X	Y	Z
Rozwiązania	AGHI	1234				

10. Wpisane kolejno w tabelkę rozwiązania utworzą **kod „hasło- szyfr”**, który należy wprowadzić do komputera na „Mecie” zlokalizowanej w budynku Urzędu Statystycznego w Rzeszowie, w sali szkoleniowej w podziemiach (poziom -1).
11. Na „Mecie” Zespołu podchodzi do dostępnego komputera i Lider wpisuje hasło (kod z tabeli pod mapą).
12. Poprawny ciąg odpowiedzi (kod) otwiera plik kończący grę terenową. Kod do pliku na komputerze wpisujemy jako jeden ciąg znaków- kolejno od lewej strony do prawej. Litery w kodzie zapisujemy wielkimi drukowanymi literami! (wielkość liter ma znaczenie; jest rozróżnialna).
13. Wygrywa Zespół, który jako pierwszy dotrze na „Metę” z kompletem rozwiązanych zadań i poprawnie wpisze hasło (odpowiedzi) do komputera. O fakcie otwarcia pliku informuje Organizatora Lider zespołu poprzez podniesienie ręki do góry. Tym gestem daje znak, iż zespół zakończył grę.
14. Organizatorzy weryfikują poprawność hasła i informują o ukończeniu gry miejskiej przez dany Zespół.
15. O kolejnych miejscach w klasyfikacji decyduje kolejność zgłoszenia (poprzez podniesienie ręki) Organizatorowi przez Lidera zespołu faktu wprowadzenia do komputera poprawnego hasła.
16. W przypadku, gdy Lider wpisał hasło, ale **nie otworzył pliku**, oznacza to, że wprowadzany kod jest błędny (w którymś z punktów gry zespół błędnie rozwiązał zadanie). Wówczas Lider zespołu zgłasza przedstawicielowi Organizatora obecnemu na sali ten fakt.
17. Po weryfikacji przez Organizatora przedstawionego przez Lidera zespołu kodu i stwierdzeniu, że jest on błędny, Zespół może poprosić o zadanie dodatkowe/ karne. Za jego poprawne rozwiązanie, Zespół otrzymuje od Organizatora właściwy fragment brakującego kodu.
18. Każda drużyna może popełnić **maksymalnie 2 błędy**, aby móc otrzymać zadania karne i dalej kontynuować rozgrywkę (za każde błędnie rozwiązane zadanie z punktu gry, przyznawane jest jedno zadanie karne; max 2). W sytuacji, gdy liczba pomyłek będzie większa niż dwie (3 błędy i więcej), wówczas zespół odpada z rozgrywki.
19. Ogłoszenie wyników gry miejskiej i wręczenie nagród nastąpi 13 czerwca 2018 r. nie później niż **o godz. 14:00 w Urzędzie Statystycznym w Rzeszowie**, po zakończeniu i podsumowaniu wyników uzyskanych przez uczestników Gry.
20. Dla Zwycięzców (miejsca I-III) przewidziano nagrody, zaś dla pozostałych Zespołów drobny upominek.
21. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych Regulaminem i niniejszymi zasadami, a także w zakresie ich interpretacji, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.