

sobota, 17 września 2016 r.

godzina 12

start: główne wejście do Ogrodu Saskiego

Europejski Tydzień Zrównoważonego Transportu

Gra miejska to zabawa, w której uczestnicy poruszają się z jednego punktu do drugiego, w każdym wypełniając jakieś zadania lub rozwiązując zagadki.

Zasady:

1. W Grze mogą brać udział wszyscy.
2. Uczestnicy tworzą maksymalnie 3-osobowy zespół, takich zespołów jest maksymalnie dziesięć.
3. Na trasie rozmieszczone są cztery punkty pośrednie i punkt początkowo-końcowy.
4. Punktem początkowo-końcowym jest stoisko (stolik) przy głównym wejściu do Ogrodu Saskiego, tuż przy przystanku Ogród Saski 03. Odbywa się tam zapis uczestników, tam też wydawane są drużynom karty. W przypadku innej organizacji punktu początkowego uczestnicy zostaną o tym poinformowani najpóźniej 12 godzin przed rozpoczęciem Gry.
5. W każdym punkcie czuwa jedna osoba ze strony organizatorów. Zajmuje się ona przedstawieniem pytania lub zagadki oraz spisuje godzinę przybycia drużyny. Zanotowuje również liczbę punktów uzyskanych za odpowiedź i wskazuje następny punkt. Osoba ta wyróżnia się spośród innych ludzi tym, że nosi charakterystyczną smycz (z LTZT lub Solarisa – informacja podana drużynie w poprzednim punkcie), ma też na sobie inny rozpoznawalny element (zostanie podany do wiadomości uczestnikom).
6. W każdym z czterech punktów, jak również w punkcie początkowym, uczestnikom zostają różnorodne zagadki lub pytanie, na które będą oni musieli odpowiedzieć. Za poprawne odpowiedzi przyznawane są punkty.
7. Starty poszczególnych drużyn odbywają się co 7 minut.
8. Zwycięża drużyna, która uzyska najszybsze czasy dotarcia między punktami (czas odnotowywany jest na każdym punkcie) oraz najwyższą liczbę punktów za rozwiązanie zagadek. Wynik całkowity liczy się następująco: czas (w sekundach)/30 + punkty za zadania.
Przykład: grupa pokonała etapy w kolejno: 2m46s, 3m11s, 2m12s, 4m39s, 3m56s i uzyskała kolejno 4, 3, 6, 2 i 2 punkty. Całkowity czas przebycia trasy zatem to 16m24s, czyli 984s, co daje 32,8 pkt. Suma punktów za zadania to 17, czyli wynik ogólny to 49,8 pkt. Punkty za czas zaokrąglamy do jednego miejsca po przecinku.
9. Zapisy na Grę zaczną się we wtorek o godz. 8 rano i potrwać do piątku, do godz. 12 w południe. Maile zgłoszeniowe prosimy wysyłać pod adres komunikacja@ltzt.org, zatytułować je „Gra Miejska” i dołączyć do nich wypełniony formularz, który znajduje się w załączniku.
10. Zmianę składu lub rezygnację z Gry należy zgłosić najpóźniej 12 godzin przed startem Gry.
11. Nagrody w konkursie to: za pierwsze miejsce – wejście dla grupy do LetMeOut, za drugie – wejście dla grupy do Archiwum Kryminalnego. Zdobywcy pierwszych trzech miejsc zostaną zaproszeni na zwiedzanie podstacji przy ul. Szczerbowskiego.
12. Ponadto za udział w Grze Miejskiej zostaną przydzielone punkty do Gry Komunikacyjnej 2016 – odpowiednio po 6, 5, 4, 3 i 2 pkt dla członków zespołów z poszczególnych miejsc.

13. Udział w grze jest całkowicie bezpłatny.

Organizator:

Mateusz Pocheć
tel. 505 554 650

Kontakt:

komunikacja@ltzt.org

m.pochec@ltzt.org

mati90110@interia.pl