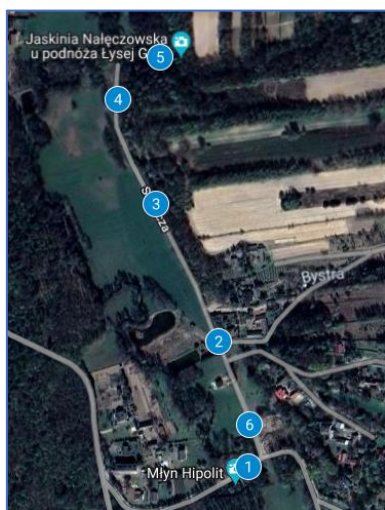




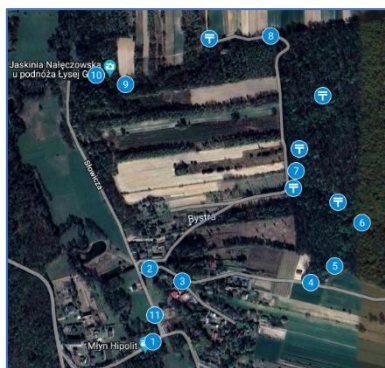
## REGULAMIN GRY TERENOWEJ

realizowanej w ramach projektu dofinansowanego ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Nauki w ramach Programu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego „Matematyczne echa lessowych wąwozów” program „Społeczna Odpowiedzialność Nauki II”

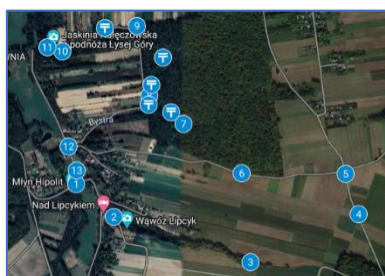
1. Organizatorem gry terenowej „Matematyczne echa lessowych wąwozów”, zwanej dalej Grą, jest **Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej /Uniwersytet Dziecięcy UMCS**. Partnerem technologicznym gry jest Grupa Edukacja 3.0. sp. z o.o.
2. Gra odbywa się w okolicach miejscowości Nowy Gaj.
3. Udział w grze jest bezpłatny. Nie obowiązują limity wieku dla graczy, gracze poniżej 18 roku życia biorą udział za zgodą i wiedzą rodziców. Gracze mogą realizować zadania w grupach lub indywidualnie.
4. Gra wykorzystuje autorski system dostępny pod adresem [melw.trzyzero.edu.pl](http://melw.trzyzero.edu.pl). Gracze podczas gry korzystają ze smartfona/tabletu z Internetem. System wykorzystywany do gier nie zbiera żadnych danych osobowych uczestników i nie prowadzi ich profilowania.
5. Gra umożliwia wybór 3 tras:
  - 1) TRASA KRÓTKA „Ścieżka na Łysą Górę” (szacowany czas przejścia 45 – 60 min.) – trasa łatwa, dla osób chcących pospacerować w kierunku najbliższej jaskini.



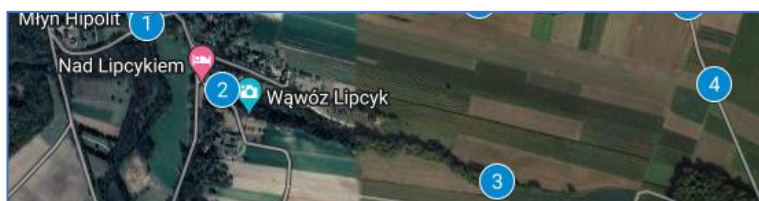
- 2) TRASA ŚREDNIA „Między wąwozami” (szacowany czas przejścia 1h 15 min. – 1h 45 min.) – trasa bardziej wymagająca, dla osób, które chcą poznać uroki jednego z okolicznych wąwozów. Trasa zawiera większość punktów trasy krótkiej.



- 3) TRASA DŁUGA „Lipcyk” (szacowany czas przejścia 2h – 2h 30 min.) – trasa bardziej wymagająca, dla osób, które chcą poznać dwa okoliczne wąwozy. Trasa zawiera większość punktów trasy krótkiej i średniej.



6. Celem graczy jest odnalezienie jak największej ilości punktów z zadaniami wskazanymi na mapie gry i wykonanie zadań według instrukcji. Zadania zaliczane są po wpisaniu prawidłowych odpowiedzi do systemu gry.



Grafika 1 - Przykład rozmieszczenia kolejnych punktów na mapie jednej z tras.



7. Sugerowany przebieg gry:

- 1) Gracz rozpoczyna grę w miejscu oznaczonym kartą „START”. Punkt znajduje się nieopodal Młyna Hipolit w Nowym Gaju.

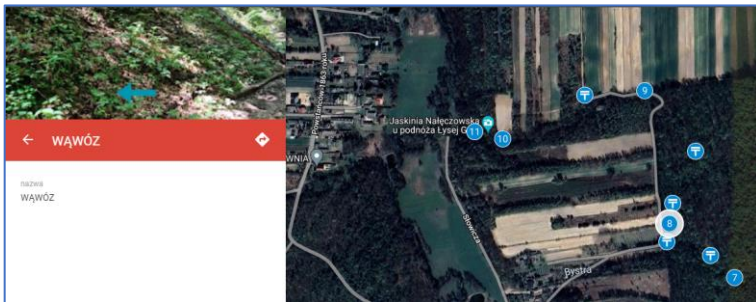


Grafika 2 – Przykładowa karta punktu z QR kodem prowadzącym do zadania.

- 2) Po zeskanowaniu kodu QR znajdującym się na karcie punktu, Gracz rejestruje się za pomocą adres e-mail i hasła, następnie wybiera trasę, akceptuje regulamin gry oraz przechodzi do zadania.
  - 3) Po prawidłowym rozwiązaniu zadania Gracz otrzymuje hasło, które wpisuje w odpowiednie pole. Po przesłaniu odpowiedzi, otrzymuje informację zwrotną i może ruszyć do kolejnego punktu gry. Uwaga! Gracze docierają do kolejnych punktów korzystając z dróg i ścieżek.
  - 4) Gra kończy się po odwiedzeniu wszystkich punktów oraz udzieleniu prawidłowych odpowiedzi.
8. **Uwaga! Część punktów gry znajduje się na tabliczkach, część jest ukryta** (karty punktów schowane są w pojemnikach i ukryte np. pod kamieniami). Wskazówki zdjęciowe dotyczące przebiegu trasy lub lokalizacji ukrytych pojemników są dostępne są na mapie.



Grafika 3 – Przykładowa karta punktu z QR kodem na tabliczce.



Grafika 4 – Podgląd klikniętego punktu na mapie ze wskazówką zdjęciową pokazującą lokalizację ukrytego pojemnika z kartą punktu).



Grafika 5 –Przykładowa wskazówka zdjęciowa pokazująca lokalizację ukrytego pojemnika z kartą punktu.

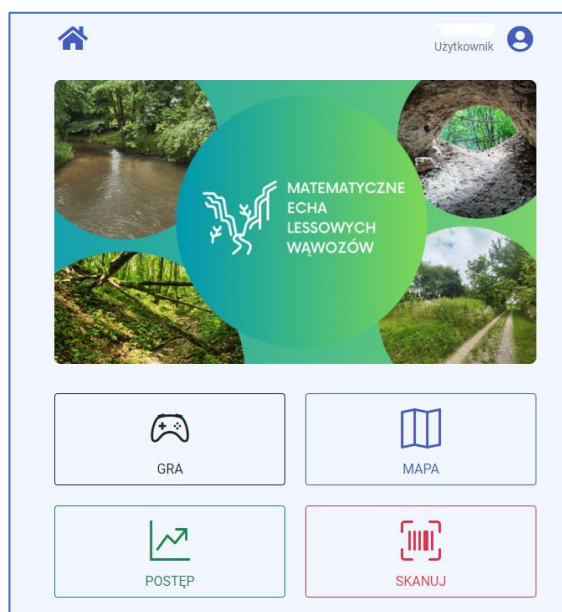


Grafika 6 – Przykładowe: kamień i gałąź przykrywające pojemnik z kartą punktu.



Grafika 7 – Przykładowa wskazówka zdjęciowa pokazująca kierunek trasy.

9. Na każdym etapie gry, Gracz może używać ikonki „Domek” w lewym górnym rogu aplikacji, by przenieść się do strony domowej zawierającej podstrony:
- „GRA” - najważniejsze informacje o grze.
  - „MAPA” - lokalizacja zadań na interaktywnej mapie.
  - „POSTĘP” - informacje o postępach Gracza. Tutaj można wybrać zadanie, które się już odwiedziło.
  - „SKANUJ” – opcjonalny skaner kodów QR umożliwiający dostęp do zadań





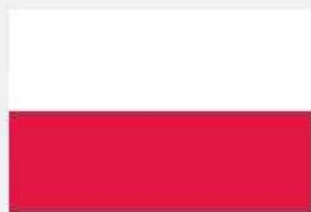
Grafika 8 – Wygląd strony domowej aplikacji.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialność za ewentualne szkody wyrządzone w trakcie gry.
11. Gracze zobowiązani są zachowania uczciwości i zasad *fair play* w stosunku do innych graczy oraz przestrzegania obowiązujących przepisów prawa.

**Uwaga! Prosimy o pozostawianie tabliczek z kartami punktów oraz pojemników z kartami punktów na swoim miejscu. Z góry dziękujemy 😊**

12. Uczestnictwo w grze jest możliwe po akceptacji zasad zawartych w niniejszym regulaminie.
13. Kontakt do partnerem technologicznego gry: [biuro@trzyzero.edu.pl](mailto:biuro@trzyzero.edu.pl).





**DOFINANSOWANO  
ZE ŚRODKÓW  
BUDŻETU PAŃSTWA**

W RAMACH PROGRAMU  
Społeczna odpowiedzialność nauki II  
projekt: Matematyczne echa lessowych  
wąwozów

**DOFINANSOWANIE**  
[125 730 zł]

**CAŁKOWITA WARTOŚĆ**  
[139 700 zł]

**DATA PODPISANIA UMOWY**  
[08.2023]