

# Regulamin gry miejskiej DEUTSCH IN PŁOCK 2026

17 czerwca 2026 r.

## § 1. ORGANIZATORZY

1. Niniejszy regulamin określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą DEUTSCH IN PŁOCK.
2. Organizatorem gry miejskiej DEUTSCH IN PŁOCK są **Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku** oraz **Polskie Stowarzyszenie Nauczycieli Języka Niemieckiego Oddział w Płocku**.
3. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest MSCDN Wydział w Płocku, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock.

## § 2. REJESTRACJA

1. Zgłoszenia (wypełniony formularz) należy dokonać drogą elektroniczną:

<https://system.mscdn.pl/zewnetrzne/zgloszenie/id/31337/o//w/P%C5%82ock>

(w okienku „nazwa placówki” obok nazwy szkoły prosimy dodać „uczestnik”, np. SP w Nowym Grabiu – UCZESTNIK)

**UWAGA! Rejestruje się tylko nauczyciel języka niemieckiego (lub nauczyciel opiekun drużyny), deklarujący chęć udziału w grze. Rejestracja nauczyciela jest równoznaczna ze zgłoszeniem drużyny do gry.**

Osoba do kontaktu: Emilia Ziółkowska – doradca metodyczny ds. języka niemieckiego – [emilia.ziolkowska@mscdn.edu.pl](mailto:emilia.ziolkowska@mscdn.edu.pl)

2. Zgłoszenia będą przyjmowane od 04.05.2026 r. do 1.06.2026 lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (maksymalnie 10 drużyn, lecz nie więcej niż 30 osób łącznie). **Pierwszeństwo mają drużyny ze szkół, w których nauczyciel germanista należy do PSNJNI.**
3. Drużyna powinna składać się z 3 uczniów z klas VII – VIII szkoły podstawowej. W skład drużyny nie mogą wchodzić uczniowie, którzy brali udział w poprzednich edycjach gry. Każda drużyna musi mieć nauczyciela opiekuna.
4. Nauczyciel opiekun ponosi pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo uczniów i powinien posiadać dokumentację wycieczki, zgodnie z zasadami obowiązującymi w szkole.

## § 3. ZASADY GRY

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 17 czerwca 2026 r. na terenie miasta Płocka w godzinach 9:30 – 12.00

2. Odbiór kart do Gry przez zgłoszone drużyny nastąpi 17 czerwca 2026 r (środa) od godz. 9.30 do 10.00 w punkcie startowym w Domu Darmstadt, ul. Stary Rynek 8, Płock.
3. Nieodebranie karty do Gry do godziny 10:00 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.
4. Kapitan drużyny kwituje odbiór karty do Gry w punkcie startowym, podpisując się na liście drużyn.
5. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej, jej uczestnicy zobowiązani są więc do przestrzegania przepisów o ruchu drogowym i wszelkich zasad bezpieczeństwa.
6. Uczniowie muszą wykonać zadania w różnych miejscach Płocka w obrębie Starego Miasta. Wykonanie zadań kontrolują animatorzy, którzy znajdują się w każdym punkcie Gry.
7. Każda grupa otrzyma mapę z punktami oraz kartę, na której będzie zbierać potwierdzenie wykonania zadań.
8. Część zadań będzie wykonywana za pomocą cyfrowych urządzeń mobilnych, dlatego też każda grupa powinna posiadać co najmniej jeden smartfon lub tablet z dostępem do Internetu.
9. Zlokalizowanie punktów pilnowanych przez animatorów jest zadaniem uczestników.
10. Kolejność wykonywania zadań na trasie jest określona w karcie Gry.
11. Gra kończy się 17 czerwca 2026 r o godz. 12:00.
12. Finał gry odbędzie się w Mediatece eMka – ul. Tadeusza Kościuszki 3B. Wszystkie zespoły zobowiązane są do stawienia się na miejscu zakończenia gry do godziny 12.00, nawet jeśli oznaczałoby to przerwanie gry i niezaliczenie punktów.
13. O godz. 12.00 nastąpi podsumowanie gry, wręczenie nagród i dyplomów oraz oprowadzenie po Mediatece i przedstawienie działu zbiorów audiowizualnych Książnicy Płockiej.
14. W grze wszyscy są zwycięzcami – liczy się współpraca i dobra zabawa. Organizator przygotowuje pamiątkowe upominki dla wszystkich uczestników.
15. Drużyna, która w rankingu zajmie pierwsze miejsce otrzyma jeden dodatkowy upominek – niespodziankę.
16. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
17. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
18. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.