



Wielka Gra 2018

Regulamin

Polska to Wielka Gra,

zwana dalej Wielką Grą 2018, jest śródroczną grą adresowaną do wędrowników i instruktorów Chorągwi Stołecznej ZHP. Jej głównym celem jest uczczenie setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości.

Ponadto Wielka Gra 2018 jest narzędziem służącym do aktywizacji środowisk wędrowniczych Chorągwi Stołecznej ZHP przez stworzenie dla nich pola do harcerskiej rywalizacji

W grze może wziąć udział maksymalnie 30 patroli. Patrole mogą liczyć maksymalnie 10 członków – wędrowników i instruktorów. W trakcie trwania gry skład patroli nie może ulegać zmianie.

W trakcie gry uczestnicy będą mieli okazję dotrzeć do wielu wyjątkowych miejsc i odszukać w każdym z nich tajny znak. Komplet znaków utworzy hasło, które będzie należało wykorzystać w ostatnim etapie gry.

Droga do każdego punktu będzie wyzwaniem samym w sobie – oprócz wyprawy patrole będą musiały wykazać się sprytem, inteligencją i wiedzą, by dotrzeć do celu.

Tajny znak zawsze będzie koloru **czernego** i w miarę możliwości – w towarzystwie oznaczenia „**WG'18**”.

Patrole mogą wykonywać zadania w dowolnie wybranym przez siebie terminie. Jedynym ograniczeniem jest czas, który rozpoczyna się każdego pierwszego dnia miesiąca i upływa o godz. 24⁰⁰ każdego ostatniego dnia miesiąca. Za terminowe odnalezienie tajnego znaku, patrolom będą przyznawane punkty. Co miesiąc, po zamknięciu danego zadania, uaktualniana będzie tabela rywalizacji. Grę wygra patrol z największą ilością zdobytych punktów.

Z przebiegu wykonania każdego zadania patrole będą przygotowywały relacje. Relacje mogą być przygotowane w dowolnej (film, zdjęcia, itp) formie. Atrakcyjność ich wykonania będzie oceniana przez jury, którego skład zostanie ogłoszony przed rozpoczęciem Wielkiej Gry 2018. Relacje będą zamieszczane przez patrole w otwartej grupie facebook'owej Wielkiej Gry 2018. Patrolom, które wykonają najwyżej ocenione relacje, będą przyznawane dodatkowe punkty, uwzględniane w tabeli rywalizacji Wielkiej Gry 2018.

Wymagane jest by każda relacja, w sposób bezsprzeczny, udowodniała przebycie przez patrol danego punktu. Ostatnie zdjęcie każdej relacji powinno przedstawiać drużynę u celu wyprawy – przy tajnym znaku

W trakcie wykonywania zadań patrole będą mogły korzystać z podpowiedzi. W tym celu konieczny będzie telefoniczny kontakt z opiekunem patrolu (zostaną oni przydzieleni patrolom w sposób losowy). Za skorzystanie z podpowiedzi patrole będą otrzymywały punkty ujemne w ilości zależnej rangi podpowiedzi. Punkty ujemne będą uwzględniane w tabeli rywalizacji Wielkiej Gry 2018.

Gra rozpoczyna się 1 października 2017 r.



Wielka Gra 2018

Regulamin

Regulamin Wielkiej Gry 2018

(wiemy, że jest długi, ale od jego znajomości będzie bardzo dużo zależało – **warto przeczytać**)

I. Ramy czasowe

1. Wielka Gra 2018 rozpoczyna się 1 października 2017 r. w momencie wyznaczenia patrolom pierwszego zadania.
2. Gra składa się z 8 zadań. Na wykonanie każdego zadania patrole będą miały czas od pierwszego do ostatniego dnia miesiąca. Potwierdzeniem wykonania zadania jest przesłanie do opiekuna patrolu tajnego znaku, ukrytego na końcu każdego z zadań, do godziny 24⁰⁰ ostatniego dnia miesiąca przewidzianego na wykonanie zadania.
3. Bez znaczenia jest kolejność w jakiej patrole dotrą do punktu w danym miesiącu (tak samo punktowane jest wykonanie zadania na początku jak i na końcu miesiąca).
4. Patrole wykonują zadania w zaplanowanym przez siebie czasie, o dowolnej porze nocy czy dnia.
5. Podstawowa część gry kończy się 31 maja 2018 r. o godzinie 24⁰⁰.
6. Po zakończeniu podstawowej części gry rozegrany zostanie jej finał. Finał odbędzie się 17 czerwca 2018 r. w miejscu podanym przez organizatora.
7. W tygodniu następującym po finale odbędzie się apel, podczas którego zostaną ogłoszone końcowe wyniki Wielkiej Gry 2018 i wręczone dyplomy i nagrody dla zwycięzców.

II. Zgłoszenia, transport i koszty

1. W Wielkiej Grze 2018 może wziąć udział maksymalnie 30 patroli. O zakwalifikowaniu patroli decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Zgłoszenia odbywają się przez przesłanie na adres wielkagra@stoleczna.zhp.pl wypełnionej karty zgłoszeniowej, wspólnego zdjęcia wszystkich członków patrolu i potwierdzenia opłaty Dodatkowej Zadaniowej Składki Członkowskiej. Każde zgłoszenie zostanie potwierdzone mailem zwrotnym.
3. Karty zgłoszeniowe będą dostępne w otwartej grupie facebook'owej poświęconej Wielkiej Grze 2018.
4. Zgłoszenia będą otwarte od 1 września 2017 r. do końca 31 maja 2018 r. (choć wątpimy czy ktoś skorzysta z możliwości dołączenia do gry w ostatnim miesiącu rozgrywki).
5. Poza uzasadnionymi przypadkami po zgłoszeniu i zakwalifikowaniu patrolu do gry koszty uczestnictwa nie będą zwracane.
6. Wielka Gra 2018 jest grą terenową, rozgrywaną na obszarze Chorągwi Stołecznej ZHP (choć czasami nawet na większym). Cześć zadań będzie do wykonania w szeroko pojętym centrum Warszawy, pozostałe – poza nim.
7. W związku z powyższym patrole będą przemierzać dystanse większe i mniejsze.



Wielka Gra 2018

Regulamin

- Podczas Wielkiej Gry 2018 dozwolone jest korzystanie z komunikacji miejskiej, pociągów, samochodów, samolotów, balonów, czołgów, rowerów, hulajnóg, wrotek i wszelkich innych środków transportu o ile podróżowanie nimi nie będzie naruszać prawa, przepisów i dobrych obyczajów.
- Koszty transportu patroli ponoszą ich członkowie.
- Udział w Wielkiej Grze 2018 jest płatny. Dodatkowa Zadaniowa Składka Członkowska na poczet udziału w Wielkiej Grze wynosi 100 zł od patrolu. W tej kwocie patrole otrzymują: 8 miesięcy wyzwania (czyli bardzo dużą część planu pracy drużyny), materiały programowe, pomoc ze strony opiekuna patrolu, pamiątkowe znaczki dla wszystkich członków patroli (po wzięciu udziału w przynajmniej 4 zadaniach), dyplomy i nagrody dla najlepszych.
- Część zadań będzie wymagała wizyt w placówkach kultury lub innych instytucjach, do których wstęp jest biletowany. W większości przypadków w wybrane dni lub w inne sposoby będzie możliwe wejście do nich bezpłatnie. Od uczestników będzie zależało czy wybiorą się w te miejsca w dni darmowe czy postawią na inną opcję. Koszty wstępu ponoszą patrole.

III. Patrole

- W Wielkiej Grze 2018 mogą brać udział patrole spoza Chorągwi Stołecznej ZHP, ale logistycznie będzie to dla nich dość trudne.
- W skład patrolu może wchodzić od 3 do 10 członków. Członkami patroli mogą być wędrownicy i instruktorzy w dowolnym stosunku liczbowym.
- W trakcie trwania Wielkiej Gry skład patroli nie może ulec zmianie.
- W realizacji zadań **musi uczestniczyć przynajmniej trzech dowolnych członków patrolu**.
- Przed rozpoczęciem gry zadaniem patroli będzie przygotowanie krótkiej prezentacji o sobie, która zostanie zamieszczona w otwartej grupie facebook'owej poświęconej Wielkiej Grze 2018.

IV. Ekwipunek

- Do wykonywania zadań Wielkiej Gry 2018 patrolom przydadzą się różnorakie przedmioty.
- Uczestnicy mogą korzystać z przewodników, książek, internetu, porad wróżbity Macieja i wszystkiego innego co tylko sobie wymyślą.
- Jednakowoż dla ułatwienia podajemy listę rzeczy, które na pewno będą przydatne w trakcie wykonywania zadań.
- By jednak nie było zbyt łatwo, nie zdradzimy Wam, na których konkretnie punktach będą one potrzebne, a podamy jedynie pełną ich listę. Część z nich będzie w jednym miesiącu przydatna, a w innym już nie.
- Lista: dostęp do internetu, ręcznik kąpielowy, latarka, klapki, nóż, długopis, kanapki, środki płatknicze, mapa, czepek kąpielowy, strój sportowy, aparat fotograficzny (wystarczy w komórce), ubranie na zmianę, kartka papieru, kostium kąpielowy, różne takie (na razie możemy



powiedzieć jakie), płyn na komary, kąpielówki, znicz, dokumenty uprawniające do zniżek, alfabet łaciński, smartfon.

6. Zapewne przydatne będą mogły się okazać jeszcze inne przedmioty, ale nie możemy przecież wszystkiego podawać Wam jak na tacy.
7. Żebyście nie mówili, że tylko utrudniamy – w celu rozwiania wszelkich wątpliwości i możliwych przez to pretensji, niesnasek, etc. podajemy używaną przez organizatorów wersję alfabetu łacińskiego: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

V. Punkty gry

1. Wielka Gra 2018 składa się z trzech podstawowych części:
 - **Punktu testowego** – 1-30 września 2017 r. – udział w nim jest otwarty dla wszystkich chętnych. Za udział w nim nie będą przyznawane punkty uwzględniane w tabeli rywalizacji. Celem tego zadania jest pokazanie jak będzie wyglądać rozgrywka i dostarczenie uczestnikom dobrej zabawy. Uchylimy rąbka tajemnicy – zadanie jest fajne.
 - **Podstawowej części gry** – 1 października 2017 r.–31 maja 2018 r., godzina 24⁰⁰ – w każdym z tych ośmiu miesięcy przed patrolami będzie postawione zadanie do wykonania. Patrole będą wykonywały je w wybranym przez siebie czasie. Za odnalezienie tajnego znaku, ukrytego na końcu każdego z punktów patrole będą zdobywały punkty uwzględniane w tabeli rywalizacji. Na ilość zdobytych punktów nie będzie miała wpływu kolejność wykonania zadań przez patrole – tyle samo punktów będzie przyznawane za rozwiązanie zadania pierwszego dnia po jego otwarciu, jak i ostatniego dnia przed jego zamknięciem.
 - **Finału gry** – 17 czerwca 2018 r. – odbędzie się w wyznaczonym przez organizatora miejscu. W trakcie finału patrolom zostaną postawione innego typu, znacznie krótsze, zadania. Każde z nich będzie punktowane. Na podstawie punktacji z finału patrolom zostaną przyznane punkty uwzględniane w tabeli rywalizacji. W trakcie finału będzie można zdobyć maksymalnie dwukrotność punktów przyznawanych za wykonanie comiesięcznego zadania. Szczegółowa tabela punktacji zadań finałowych zostanie opublikowana w późniejszym terminie.
2. Każdego 1-ego dnia miesiąca podstawowej części gry organizator będzie publikował kolejne zadanie. Zadania będą publikowane w otwartej grupie facebook'owej poświęconej Wielkiej Grze 2018. Od momentu opublikowania zadania punkt będzie otwarty.
3. Patrole na podstawie dostarczonych informacji wykonują wyznaczone im zadania i wyruszają na wyprawy. Celem każdej wyprawy jest odnalezienie ukrytego na końcu trasy tajnego znaku. By to osiągnąć patrole będą musiały stawić czoła wielu trudnościom. Czekają na nie szarady i pułapki przygotowane przez wrednego głównego organizatora, męczące wędrówki, ślepe zaułki i wyzwania intelektualne. Z drugiej jednak strony na uczestników gry podczas ich wypraw będą również czekać doskonała zabawa, moc wiedzy i nowych doświadczeń, wyjątkowe miejsca, satysfakcja z zagrania na nosie wrednemu głównemu organizatorowi po pokonaniu jego siideł, a przede wszystkim Polska – wszechobecna podczas całej Wielkiej



Gry 2018. Potwierdzeniem wykonania zadania jest przesłanie SMS-em tajnego znaku do swojego opiekuna patrolu.

4. W trakcie rozwiązywania punktów patrole będą mogły korzystać z podpowiedzi. Aby skorzystać z podpowiedzi patrol będzie musiał skontaktować się telefonicznie z jego opiekunem.
5. Opiekunem będzie jeden z organizatorów gry. Opiekuni zostaną przydzieleni patrolom, w sposób losowy, po zgłoszeniu się do gry.
6. W trakcie trwania podstawowej części gry patrolom mogą być stawiane dodatkowe zadania. Za ich wykonanie patrolom będą przyznawane punkty uwzględniane w tabeli rywalizacji
7. Za skorzystanie z podpowiedzi patrolom będą przyznawane punkty ujemne, uwzględniane w tabeli rywalizacji.
8. Patrole przed rozpoczęciem gry podają organizatorom dwa numery telefonów, z których będą się z nimi kontaktować (również w sprawie podpowiedzi). Opiekunowie patroli nie będą udzielać jakichkolwiek informacji osobom dzwoniącym z innych numerów niż te podane wcześniej.
9. Stopień trudności gry oraz zmienna ilość punktów możliwych do zdobycia co miesiąc powoduje że patrole, które nie zaczną rozgrywki od początku lub nie rozwiążą jednego z zadań nadal będą miały szanse na ostateczny triumf w całej Wielkiej Grze 2018.

VI. Relacje z realizacji zadań

1. Z przebiegu wykonania każdego zadania patrole będą przygotowywały relacje.
2. Relacje mogą być przygotowane w dowolnej (film, zdjęcia, itp) formie. Ważne jest, by relacje były przygotowane w wersji cyfrowej – by dało się je publikować w internecie, w otwartej grupie facebook'owej poświęconej Wielkiej Grze 2018.
3. Wymagane jest by każda relacja, w sposób bezsprzeczny, udowodniała przebycie przez patrol danego punktu. Ostatnie zdjęcie każdej relacji powinno przedstawiać drużynę u celu wyprawy – przy tajnym znaku.
4. Na zamieszczenie relacji patrole będą miały czas do 15. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym zostało wykonane zadanie.
5. Każda, zamieszczona w terminie, relacja będzie premiowana dodatkowymi punktami dla patrolu uwzględnianymi w tabeli rywalizacji Wielkiej Gry 2018.
6. Patrolom, które wykonają najwyżej ocenione relacje, będą przyznawane dodatkowe punkty, uwzględniane w tabeli rywalizacji Wielkiej Gry 2018.
7. Relacje będą oceniane przez jury, którego skład zostanie ogłoszony do 31 IX 2017 r.
8. Jury zastrzega sobie prawo do nie przyznania żadnej z relacji miejsc premiowanych dodatkowymi punktami oraz do przyznania ex aequo dowolnej ilości patroli miejsc premiowanych dodatkowymi punktami.
9. **Przedwczesne (t.j. przed zamknięciem punktu, którego relacja dotyczy) opublikowanie relacji, będzie skutkowało dyskwalifikacją patrolu w całej Wielkiej Grze 2018.**



Wielka Gra 2018

Regulamin

VII. Punktacja

1. Za wykonywanie zadań podczas Wielkiej Gry 2018 patrole będą zdobywały punkty.
2. Za korzystanie z podpowiedzi patrole będą otrzymywały punkty ujemne w ilości zależnej od rangi potrzebnej podpowiedzi.
3. Z podpowiedzi każdy patrol będzie mógł korzystać dowolną ilość razy.
4. Punkty przyznawane patrolom również za wykonywanie relacji z ich przygód w czasie Wielkiej Gry 2018.
5. W czasie wykonywania zadań Wielkiej Gry będzie możliwe zdobycie dodatkowych punktów. Informacje o tym będą podawane przy otwarciu tych zadań.
6. Podczas finału Wielkiej Gry 2018 patrole będą mogły zdobyć ostatnie punkty.
7. Wszystkie punkty zdobyte przez patrole będą sumowane. Na podstawie ogólnej ilości zdobytych punktów będzie prowadzona tabela rywalizacji.
8. Tabela rywalizacji będzie aktualizowana dwa razy w miesiącu – po zamknięciu punktu, po wyłonieniu przez jury trzech najbardziej atrakcyjnych relacji.

Punktacja Wielkiej Gry 2018

10 pkt	odnalezienie tajnego znaku	i terminowanie przestanie go do opiekuna na patrolu
5 pkt	pierwsze miejsce w kategorii relacji z wypraw	relacja bez zdjęcia uczestników wyprawy z tajnym znakiem – 0 pkt.
4 pkt	drugie miejsce w kategorii relacji z wypraw	
3 pkt	trzecie miejsce w kategorii relacji z wypraw	
2 pkt	terminowe zamieszczenie relacji z wyprawy	
-2 pkt, -3 pkt, -4 pkt	skorzystanie z podpowiedzi	w zależności od rangi podpowiedzi

Przedwczesne opublikowanie relacji z wyprawy skutkuje dyskwalifikacją patrolu



VIII. Nagrody

1. Patrolom, które zajmą miejsca pierwsze, drugie i trzecie przysługują nagrody.
2. Wszystkim patrolom za wzięcie udziału w Wielkiej Grze 2018 przysługują dyplomy.
3. Patrolom, które uczestniczyły w czterech punktach (lub więcej) i przynajmniej dwa z nich ukończyły przysługują pamiątkowe, metalowe znaczki dla wszystkich ich członków.
4. Organizatorzy Wielkiej Gry 2018 przez cały okres trwania gry będą pozyskiwali dla niej partnerów, tak aby stała się ona wydarzeniem medialnym oraz by zapewnić dla wszystkich patroli jak najwspanialsze nagrody.

IX. Organizatorzy

1. Organizatorem przedsięwzięcia **Polska to Wielka Gra** jest Chorągiew Stołeczna ZHP.
2. Grę organizuje sztab powołany przez komendantkę chorągwi w składzie:
 - **Główny Organizator** – którego tożsamość pozostanie na razie w cieniu, acz jest znana co poniektórym,
 - **hm. Małgorzata Sochacka** – hufiec Warszawa-Wola
 - **phm. Paweł Pietrzak** – hufiec Warszawa-Wola
3. Kontaktować z organizatorami można się pod adresem: wielkagra@stoleczna.zhp.pl.

X. Pozostałe, acz bardzo ważne

1. Zwycięzcą Wielkiej Gry 2018 może być tylko jeden patrol. W przypadku dwóch lub więcej patroli, które zdobędą ilość punktów plasującą je na pierwszym miejscu, zwycięzcę wyłoni rzut monetą lub kością. Przegrani w tym losowaniu, zajmą kolejne miejsca na podium.
2. Takie same przepisy dotyczą miejsc drugiego i trzeciego.
3. Szczęście sprzyja lepszym.
4. W kwestiach spornych głos rozstrzygający ma organizator.
5. Uczestnicy w trakcie gry są zobowiązani do przestrzegania przepisów obowiązującego prawa oraz Prawa Harcerskiego. Organizator nie odpowiada za nieprzestrzeganie przez uczestników Wielkiej Gry 2018 wyżej wymienionych zasad. W trakcie gry każda patrol musi mieć pełnoletniego opiekuna, który odpowiada za uczestników.
6. W trakcie Wielkiej Gry 2018 zabronione jest picie alkoholu, palenie tytoniu (również e-papierosów) oraz zażywanie wszelkich środków psychoaktywnych.
7. Uczestnictwo w grze oznacza akceptację jej regulaminu.
8. Pamiętajcie, że organizatorzy też są harcerzami i można się z nimi porozumieć.