



GRA EDUKACYJNA z okazji Jubileuszu 70-lecia  
Pałacu Młodzieży w Warszawie  
„Pałac Przyszłości” czyli „70-tka”



## REGULAMIN

### 1. ORGANIZATOR:

Pałac Młodzieży w Warszawie wraz z Komisją Jubileuszową.

### 2. CELE:

- Uświetnienie Jubileuszu 70-lecia Pałacu Młodzieży.
- Integracja uczestników Pałacu Młodzieży.
- Poznawanie historii Pałacu przez aktywną zabawę.
- Prezentacja oferty programowej Pałacu Młodzieży.

### 3. TERMINY etapów GRY:

- **9 października 2024** /środa/ Inauguracja Roku Szkolnego
- **12 listopada 2024** /wtorek/ Dzień Barw Narodowych
- **14 grudnia 2024** /sobota/ Dzień Wypieków i Kartek Jubileuszowych
- **22 lutego 2025** /sobota/ Dzień Otwarty w Pałacu Młodzieży
- **15 marca 2025** /sobota/ Dzień Maratonów
- **17 kwietnia 2025** /sobota/ Kapsuła Czasu
- **13 czerwca 2025** /piątek/ Zakończenie Roku Szkolnego

Terminy mogą ulec zmianie. W przypadku zmiany, organizator powiadomi uczestników za pośrednictwem strony [www.pm.waw.pl](http://www.pm.waw.pl), facebooka Pałac Młodzieży w Warszawie oraz pocztą elektroniczną systemu pzo, na minimum 7 dni przed kolejnym etapem.

### 4. MIEJSCE IMPREZY

Teren Pałacu Młodzieży w Warszawie – zgodnie z planem poszczególnych etapów.

### 5. WARUNKI UCZESTNICTWA

W grze może wziąć udział każdy uczestnik, znajdujący się w roku szkolnym 2024/2025 w systemie Uczestnictwa Pałacu Młodzieży w Warszawie.

### 6. ZGŁOSZENIE

**Na każdym etapie gry:**

- Uczestnik chętny do udziału w grze zgłasza się na wyznaczone stanowisko i okazuje legitymację pałacową.

### 7. ZASADY GRY

- Gra składa się z 7 etapów zgodnie z terminarzem.
- Każdy etap gry jest niezależny od siebie.
- Na każdym etapie gry zadanie do wykonania jest szczegółowo opisane.

- Uczestnik ma obowiązek wziąć udział w zadaniu, żeby zaliczyć etap.
- Zadanie uczestnik wykonuje tylko raz (bez możliwości powtórzenia).
- Uczestnik decyzją sędziego stanowiska zalicza lub nie zalicza zadania.

## 8. PRZEBIEG GRY na każdym etapie:

- Uczestnik wykonuje zadanie przewidziane na danym etapie gry.
- Po zaliczeniu zadania zostaje odnotowany na liście a następnie LOSUJE KUPON - ZDRAPKĘ.
- Na kuponie należy zdrapać wyznaczone miejsce. Po zdrapaniu pojawi się:
  - ✓ Logo 70-lecia PM co oznacza wygraną.
  - ✓ Dotychczasowe logo PM co oznacza brak wygranej.



**WYGRANA**



**BRAK WYGRANEJ**

- W przypadku wygranej należy odebrać nagrodę przewidzianą na danym etapie gry – wyłącznie w godzinach przebiegu gry.
- Kupon należy oddać w punkcie odbioru nagrody oraz poświadczyć odbiór nagrody własnoręcznym podpisem.
- Jeżeli kupon nie zostanie zrealizowany a tym samym nie zostanie odebrana nagroda w dniu etapu, w wyznaczonym czasie - nagroda przepada.

## 9. NAGRODY:

- Organizator przewiduje **70 nagród na 70-lecie Pałacu Młodzieży**.
- Na każdym etapie gry będzie do wylosowania 10 nagród wśród Uczestników danego etapu.
- Jeżeli nie zostaną wylosowane wszystkie nagrody /10 sztuk/ to niewykorzystane przejdą do puli nagród na ostatni etap Gry 70-tki w dniu 13 czerwca 2025.

## 10. ODWOŁANIA:

- Uczestnik może wnieść odwołanie na piśmie gdy uzna, że decyzja sędziego czy inne zaistniałe okoliczności są niezgodne z regulaminem gry.
- Odwołania należy składać na piśmie w sekretariacie Pałacu Młodzieży do siedmiu dni od zakończenia danego etapu, do godziny 19.00.
- Uwagi i spory rozstrzygać będzie Komisja Jubileuszowa. Decyzja Komisji jest ostateczna.

Udział w Grze „70-tce” jest równoznaczny ze zgodą i akceptacją niniejszego regulaminu. Wszelkie informacje na temat etapów gry będą dostępne na stronie internetowej [www.pm.waw.pl](http://www.pm.waw.pl) oraz w gablocie w holu głównym.