

REGULAMIN KONKURSU

„MONTE CASSINO: STREFA HONORU. PAMIĘĆ, ODWAGA, ZADANIE”

1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli Stowarzyszenia „Wspólnota Polska” we współpracy z Oddziałowym Biurem Edukacji Narodowej IPN w Łodzi.
2. Celem konkursu jest stworzenie scenariusza gry terenowej, która zostanie rozegrana przez młodzież szkół i klas wojskowych podczas **II Światowego Zlotu Młodzieży z Kraju i Zagranicy na Monte Cassino (7–11 października 2025 r.)**.
3. Konkurs skierowany jest do zespołów **3–5-osobowych** ze szkół wojskowych i oddziałów przygotowania wojskowego z Polski oraz uczniów w wieku 15 – 18 lat ze szkół polonijnych.

2. Definicja gry terenowej

1. Gra terenowa to aktywizująca gra na świeżym powietrzu, w której uczestnicy przemieszczają się po wyznaczonej trasie i wykonują zadania związane z tematyką historyczną oraz wojskową.
2. Gra musi zawierać:
 - a) Realną trasę – szlak bojowy na Monte Cassino.
 - b) Misje terenowe – uczestnicy muszą wykonywać zadania związane z historią i wojskowością.
 - c) Element rywalizacji – gra musi zawierać system punktowy lub wyzwania.
3. Gra nie może być:
 - a) Planszówką lub grą komputerową.
 - b) RPG-iem rozgrywanym bez aktywności w terenie.

3. Wymagania dotyczące fabuły gry

1. Czas akcji: **Kwiecień – maj 1944** – okres bitwy o Monte Cassino.
2. Fabuła musi dotyczyć wydarzeń wojennych, np.:
 - a) Misji zwiadowczej.
 - b) Dostarczenia meldunku.
 - c) Ratowania rannych.
3. Zabronione jest umieszczanie jako głównych wątków romantycznych.

4. Zadanie konkursowe

Każdy zespół musi stworzyć scenariusz gry, który zawiera:

1. Opis fabuły – cel misji, sytuacja wojskowa.
2. Trasę i punkty kontrolne – miejsca, do których dotrą uczestnicy.
3. Zadania do wykonania – np. szyfrowanie, meldunki, unikanie patroli.
4. System punktacji i rywalizacji – sposób naliczania punktów i kryteria wygranej.
5. Listę potrzebnego sprzętu – tylko realistyczne i dostępne przedmioty.

5. Kryteria oceny zgłoszeń (maksymalnie 100 punktów)

- 1. Realizm wojskowy (maks. 20 punktów)**
 - a) Wykorzystanie autentycznych taktyk wojskowych – 10 pkt.
 - b) Zadania wymagające współpracy zespołowej – 5 pkt.
 - c) Zgodność z rzeczywistymi warunkami bitwy o Monte Cassino – 5 pkt.
- 2. Kreatywność i oryginalność (maks. 20 punktów)**
 - a) Ciekawa i wciągająca fabuła – 10 pkt.
 - b) Nietypowe, ale realistyczne zadania – 5 pkt.
 - c) Nowatorskie rozwiązania (np. ukryte wskazówki, zagadki terenowe) – 5 pkt.
- 3. Zastosowanie elementów historycznych (maks. 20 punktów)**
 - a) Poprawność historyczna (fakty, wydarzenia, postacie) – 10 pkt.
 - b) Odniesienia do autentycznych relacji żołnierzy – 5 pkt.
 - c) Nawiązanie do roli Polaków w bitwie – 5 pkt.
- 4. Rywalizacja i grywalność (maks. 20 punktów)**
 - a) Przemyślany system punktowy i zrównoważona trudność – 10 pkt.
 - b) Interakcje między drużynami (np. misje wywiadowcze, ukryte wskazówki) – 5 pkt.
 - c) Emocjonujące zakończenie (np. wielki finał – rozwiązanie zagadki, odnalezienie „skarbu”) – 5 pkt.
- 5. Możliwość realnego przeprowadzenia gry (maks. 20 punktów)**
 - a) Realistyczna trasa, którą da się przejść na Monte Cassino – 10 pkt.
 - b) Jasne i logiczne zasady – 5 pkt.
 - c) Brak potrzeby użycia specjalistycznego sprzętu – 5 pkt.

6. Zasady sprzętowe

1. Sprzęt używany w grze musi być realistyczny i dostępny.
2. Dozwolone:
 - a) Lornetki, kompasy, latarki, mapy.
 - b) Proste rekwizyty wojskowe (skrzynki, zaszyfrowane wiadomości).
 - c) Krótkofalówki (jeśli organizatorzy je zapewnią).

3. Zabronione:
 - a) Drony, noktowizory, profesjonalny sprzęt wojskowy.
 - b) Urządzenia wymagające dostępu do internetu.
 - c) Atrapy broni wyglądające jak prawdziwe.

7. Zadania cyfrowe – wymagania techniczne

1. Dozwolone:
 - a) Kody QR prowadzące do wcześniej pobranych plików.
 - b) Pliki audio/wideo działające offline.
 - c) Aplikacje działające offline.
2. Zabronione:
 - a) Linki do stron wymagających internetu.
 - b) Aplikacje działające w chmurze.
3. Każde zadanie cyfrowe musi mieć wersję alternatywną (papierową lub fizyczną).

8. Testowanie gry przed realizacją

1. Zwycięska gra zostanie sprawdzona przez organizatorów przed rozegraniem na Monte Cassino na podstawie:
 - a) Map terenu i dostępnych informacji.
 - b) Możliwości przeprowadzenia zadań w realnym miejscu.
2. Organizatorzy mogą wprowadzić modyfikacje, jeśli okaże się to konieczne.

9. Harmonogram konkursu

1. Termin zgłaszania prac: 30 czerwca 2025
2. Ocena projektów: lipiec 2025
3. Ogłoszenie wyników: 15 sierpnia 2025
4. Rozgrywka zwycięskiej gry na Monte Cassino: 7–11 października 2025 r.

10. Nagrody

1. Główna nagroda: Gry planszowe IPN i nagrody ufundowane przez Kancelarię Prezydenta RP.
2. Dyplomy i wyróżnienia dla najlepszych drużyn.

11. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie.
2. Udział w konkursie oznacza akceptację zasad.
3. Wszelkie pytania można kierować na adres: montecassino@odnswp.pl