

REGULAMIN

GRA TERENOWA „GDY PRZYRODA TWORZY HISTORIĘ”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „GDY PRZYRODA TWORZY HISTORIĘ”.
2. Gra odbędzie się w dniu **7 września 2019 r.** w 3 rundach: o godzinie **12.00, 14:00 i 16:00**. Start w modrzewiowej altanie w Parku Zdrojowym przy Górnym Stawie w Głuchołazach.
3. Gra organizowana jest przez Fundację Benevolens, Fundację Dla Dziedzictwa oraz oddział PTTK Tryton.
4. Gra odbędzie się na terenie należącym do Fundacji Benevolens w Parku Zdrojowym przy Górnym Stawie w Głuchołazach.
5. Gra jest otwarta dla wszystkich osób. Osoby które, nie ukończyły 18 rok życia mogą wziąć udział w Grze tylko za zgodą osób dorosłych (rodziców lub opiekunów), formularz oświadczenia zawarty jest w karcie zgłoszenia.
6. Organizatorzy zapewniają wodę i napoje, materiały plastyczne oraz materiały edukacyjno-informacyjne niezbędne do przeprowadzenia gry oraz nagrody dla zwycięzców.
7. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

1. Celem Gry jest upowszechnianie wiedzy z zakresu dziedzictwa historycznego i przyrodniczego dotyczącego Parku Zdrojowego przy Górnym Stawie w Głuchołazach i zdobycie przez to jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez zdobywanie baz. Każda baza ma przypisanego sędziego. Przez zdobycie bazy rozumiane jest dotarcie do niej i wykonanie przez drużynę zadania.
2. Drużyny - w Grze mogą wystartować drużyny liczące od 3 do 5 osób.
3. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową na adres: **biuro@benevolens.eu** od dnia 1 sierpnia 2019 roku lub osobiście, bezpośrednio przed każdą rundą Gry, w dniu rozgrywki. Zgłaszając drużynę należy podać wybraną godzinę rundy Gry, liczebność i nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny) oraz wyznaczyć kapitana. Drużyny mogą formować się również bezpośrednio przed rozpoczęciem Gry.
4. Maksymalna liczba drużyn, mogących wziąć udział w jednej rundzie Gry to 5. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.

III. PRZEBIEG GRY

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 15 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyny startują z miejsca startu zgodnie z wytycznymi przekazanymi w dniu gry terenowej przez Organizatora. Kolejność startu odbędzie się zgodnie z kolejnością przyjęcia zgłoszeń.
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
 - a) co najmniej jednego telefonu komórkowego z dostępem do Internetu
 - b) co najmniej jednego przyboru do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.)
4. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje mapę określającą przebieg trasy oraz lokalizację 5 baz wraz z pustą kartą punktacji.
5. Dotarcie do określonych miejsc będących bazami zgodnie z mapą i wykonanie zadań skutkuje przyznaniem przez sędziego danej bazy punktów za każde zadanie, punkty wpisywane są do karty punktacji przez sędziego danej bazy.

Maksymalna punktacja możliwa do zdobycia w poszczególnych Bazach:

Baza I – 5 pkt

Baza II – 11 pkt

Baza III – 1 pkt

Baza IV – 8 pkt

Baza V – 16 pkt

Razem – 41 pkt.

6. W bazach na drużyny będą czekały pytania z wiedzy o przyrodzie i historii miejsca oraz zadania do wykonania.
7. Na przebycie trasy każda z drużyn ma około 120 minut.
8. Drużyny poruszają się pieszo.
9. Korzystanie z Internetu, urządzeń GPS oraz innych materiałów jest dozwolone.
10. Całą trasę drużyna musi pokonać razem, bez rozdzielania się.
11. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy oddać obsłudze mety karty punktacji z punktami otrzymanymi w bazach.
12. Po weryfikacji punktacji i zliczeniu czasów ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje ilość punktów zdobytych podczas gry. Ogłoszenie wyników nastąpi do 30 minut po każdej rundzie Gry.
13. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decyduje czas pokonania trasy liczony od startu danej drużyny do jej przybycia na metę (czas netto).
14. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Organizator i współorganizatorzy nie odpowiadają za rzeczy uczestników gry pozostawione bez opieki.
3. Organizator nie odpowiada za zachowanie uczestnika niezgodne z powszechnie przyjętymi normami oraz postanowieniami regulaminu, w przypadku naruszenia przez gracza lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
4. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
5. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
6. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku, a w uzasadnionych przypadkach także imienia i nazwiska uczestnika.
7. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w oświadczeniu odnośnie stanu zdrowia/formularzu zgoda na samodzielne uczestnictwo osoby niepełnoletniej zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018r. (Dz.U. z 2018r., poz. 1000). Uczestnictwo w Grze jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku w celach promocyjnych.
8. Wzięcie udziału w grze terenowej stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.
9. Niniejszy regulamin wraz z kartą zgłoszenia dostępny jest na stronach Organizatorów: www.dladziedzictwa.org, www.benevolens.eu, www.pttk.nysa.pl

