



Stowarzyszenie „W Sercu Puszczy”

Rynek Zygmunta Augusta 9

16-300 Augustów

## **REGULAMIN GRY TERENOWEJ „Żeremisko – zalew wiedzy 2021”**

**\*\*\* Szlakiem bobrowym \*\*\***

### **I. PRZEPISY OGÓLNE**

1. Gra odbędzie się dnia 9 października 2021 r.. Start o godzinie 10:00 z Muzeum Kanału Augustowskiego, ul. 29 Listopada 5a w Augustowie.
2. Gra organizowana jest przez Stowarzyszenie „W sercu Puszczy” przy współudziale Augustowskich Placówek Kultury.
3. Trasa rowerowa o długości ok. 20 km została wytyczona na terenie miasta Augustowa.
4. Gra jest skierowana do drużyn liczących od 2 do 6 osób. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 18 roku życia, mogą wziąć udział w grze tylko za zgodą osób dorosłych (rodziców lub opiekunów).
5. W każdej drużynie musi być minimum jedna osoba pełnoletnia.
6. Organizatorzy zapewniają nagrody dla zwycięzców. Na miejscu będzie możliwe zakupienie posiłków oraz napojów w przygotowanym bufecie.
7. Uczestnicy gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność i ryzyko. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.
9. Organizator gry nie zapewnia Uczestnikom ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
10. Przystępując do gry Uczestnicy muszą posiadać zainstalowaną w telefonie lub tablecie aplikację umożliwiającą odczytanie kodów QR. Korzystanie z Internetu jest niezbędne.

### **II. PRZEPISY SZCZEGÓLWE**

1. Cel gry: Celem gry jest upowszechnianie w sposób aktywny wiedzy na temat fauny, flory oraz historii miasta i regionu.
2. Uczestnictwo:
  - a) zgłoszenia uczestników dokonywane są drogą mailową na adres:  
**wsercupuszczy@gmail.com**, w tytule wiadomości należy wpisać „**Żeremisko**” lub osobiście w godzinach pracy Miejskiego Domu Kultury (7:00-16:00), ul. Nowomiejska 41.
  - b) zgłaszając drużynę należy wypełnić formularz zgłoszeniowy (załącznik 1 do regulaminu).
  - c) liczba miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.

### 3. Przebieg gry:

a) Uczestnicy proszeni są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem gry.

b) Uczestnicy startują z miejsca startu zgodnie z wytycznymi przekazanymi w dniu gry terenowej przez Organizatorów.

c) każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:

- co najmniej jednego telefonu komórkowego z aplikacją - czytnikiem kodów QR,

- co najmniej jednego przyrządu do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.).

4. W punktach kontrolnych czekają na Uczestników pytania lub zadania do wykonania i zapisania odpowiedzi na karcie, którą otrzymają w punkcie startowym.

5. Uczestnicy poruszają się rowerami.

6. Drużyny muszą pokonać całą trasę razem, bez rozdzielania się.

7. Zwycięzcą gry jest drużyna, która prawidłowo rozwiąże zadania i dotrze na metę w najkrótszym czasie.

8. O klasyfikacji końcowej decyduje ilość punktów zdobytych podczas gry oraz czas przebycia trasy.

9. 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 przybycia na metę (czas netto).

10. Organizator opublikuje fotorelację z przebiegu pikniku na swoim profilu na FB.

12. Wszyscy uczestnicy gry otrzymają pamiątkowe upominki.

13. Wzięcie udziału w pikniku stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.