

# REGULAMIN GRY TERENOWEJ

## *„Zachowaj trzeźwy umysł”- o zdrowiu i złych używkach.*

### I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „Zachowaj trzeźwy umysł”- o zdrowiu i złych używkach, zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 26.06.2016 roku (niedziela), w godzinach 9:00-12:00, ogłoszenie wyników nastąpi po podliczeniu punktów.
2. Punkt startowy (i końcowy) znajdować się będzie przy Zalewie Nowohuckim, przy skrzyżowaniu ulic Bulwarowej i alei Solidarności (po prawej stronie od DOMU WĘDKARZA). Tam należy stawić się na zbiórkę.
3. Gra organizowana jest przez Fundację Nowe Centrum w ramach Międzynarodowego Dnia Walki z Narkomanią.
4. Gra odbędzie się na terenie Zalewu Nowohuckiego w Krakowie, na określonym przez Organizatora obszarze.
5. Gra jest otwarta dla osób, które ukończyły 15 rok życia.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

### II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

#### II. 1. Cel Gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez ukończenie konkretnych zadań. Każdy punkt przyznawany jest przez prowadzącego zadanie.

#### II. 2. Drużyny

1. W Grze mogą wystartować drużyny liczące 4 osoby. Ilość osób biorących udział w grze jest ograniczona.
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową ([grawterenier@gmail.com](mailto:grawterenier@gmail.com)).
3. Zgłoszeń należy dokonywać najpóźniej do dnia 22.06.2016 roku. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny).

4. Maksymalna liczba osób, mogących wziąć udział w Grze to 44. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.

## II. 3. Przebieg Gry.

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 15 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyna przy zapisie i odebraniu materiałów wyznacza Kapitana Drużyny, funkcja jest nieprzechodnia, zostanie to zaznaczone na Identyfikatorze Gracza.
3. Kolejność startu jest losowa, i zostanie wyznaczona przez Organizatora.
4. Każda z drużyn otrzymuje od Organizatora:
  1. jeden egzemplarz mapy Zalewu Nowohuckiego z oznaczonymi stacjami z zadaniami;
  2. identyfikatory dla każdego z członków drużyny
  3. Kartę na punktację, zwaną dalej Kartą Przebiegu Gry
5. Uczestnicy mają 3 godziny na ukończenie wszystkich zadań. Uczestnicy zobowiązani są wystartować o godzinie 9:00. Wszyscy, którzy się spóźnią mogą wziąć udział w grze, jednak nie otrzymują dodatkowego czasu – gra kończy się o godzinie 12:00. Do tego momentu wszyscy muszą złożyć swoje Karty Przebiegu Gry w „Centrali”.
6. Drużyny poruszają się bez pomocy pojazdów mechanicznych, w tym hulajnóg, łyżworolek, rowerów itp.
7. Korzystanie z Internetu jest dozwolone.
8. Drużyna zobowiązana jest wykonywać wszystkie zadania w pełnym składzie (ilość członków drużyny wpisana będzie na identyfikatorze).
9. Zdobywanie punktów odbywa się przez prawidłowe wykonywanie zadań w Stacjach z Zadaniami. Przy każdej stacji wyznaczona osoba z identyfikatorem będzie tłumaczyła zasady zadania oraz na koniec przyznawała punkty za jego wykonanie. Wykonanie zadania i ilość punktów będzie wpisywana przez Obsługującego Stoisko na Kartę Przebiegu Gry.
10. Istnieje możliwość uzyskania dodatkowych 5 punktów. Po ukończeniu 6 zadania drużyna może wysłać swojego Kapitana Drużyny do Centrali, aby wykonał dodatkowe zadanie. Drużyna nie może w tym czasie wykonywać innych zadań, ale wskazane jest, aby dopingowała swojego kapitana.
11. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę (czyli do „Centrali”) należy oddać obsłudze mety wypełnioną Kartę Przebiegu Gry.
12. Po weryfikacji Kart Przebiegu Gry ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.
13. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decydują odpowiednio:
  1. czas pokonania trasy;
  2. liczba punktów zdobytych z zadania dodatkowego wykonywanego przez Kapitana Drużyny.

14. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

### III. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.