

# Regulamin Międzyszkolnej Rowerowej Gry Terenowej 2016

## Postanowienia Ogólne

1. **Międzyszkolna Terenowa Gra Rowerowa** (dalej Gra) jest organizowana przez **Fundację Wspierania Twórczych Inicjatyw LYADA** (dalej Organizator) i współfinansowana ze środków miasta Zielona Góra.
2. Gra odbędzie się w Zielonej Górze **24 września 2016** w godzinach **12:00 – 18:00**.
3. W Grze biorą udział drużyny reprezentujące szkoły oraz składające się z **3-5 osób** (zwanych dalej Uczestnikami).
4. Każda drużyna ma wyznaczonego Lidera, który jest osobą reprezentującą drużynę. Lider zgłasza drużynę do udziału w Grze.
5. Zgłoszenia odbywają się na stronie <http://lyadafund.eu>.
6. W grze może wziąć udział tylko jedna drużyna, reprezentująca daną szkołę. Jeżeli ogółem rejestruje się mniej niż 20 drużyn, wtedy zakwalifikowane zostaną kolejne drużyny ze szkoły już zgłoszonej wg kolejności przesłania zgłoszenia.
7. W Grze biorą udział wyłącznie osoby **niezmotoryzowane**.
8. Udział w Grze jest bezpłatny.
9. O **zakwalifikowaniu** drużyny Lider zostanie poinformowany drogą **mailową lub telefonicznie**.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmniejszenia lub zwiększenia liczby baz.
11. Każdy Uczestnik **sam odpowiada za stan swojego zdrowia** i stan techniczny swojego roweru podczas Gry.
12. Każdy Lider powinien posiadać naładowany telefon z wystarczającą kwotą na koncie, aby ewentualnie skontaktować się z Organizatorem.
13. Wszystkie uczestnicy **zostaną ubezpieczone** od nieszczęśliwych wypadków. Lider drużyny ma obowiązek przesłania wymaganych do ubezpieczenia danych Organizatorowi.

## Przebieg Gry

1. Gra polega na zdobywaniu baz i zebraniu jak największej liczby punktów poprzez wykonywanie różnych zadań. Przy każdej bazie można zdobyć maksymalnie 10 punktów.
2. Trasa zawiera **8 baz położonych na terenie Zielonej Góry**. Długość trasy to **około 20 km**. Trasa Gry nie jest oznakowana, każda drużyna sama wybiera jaką drogą dociera do następnej bazy.
3. Gra rozpoczyna się o godzinie **12:00** zbiórką w **Parku Winnym** przy Palmiarni.
4. Lider drużyny zgłasza się do biura Organizatora. Przy zgłoszeniu Lider musi posiadać **dokument potwierdzający tożsamość oraz podpisane przez rodziców wszystkich niepełnoletnich członków drużyny zgody na udział w Grze**.
5. W biurze Organizatora Lider otrzymuje kopię niniejszego regulaminu, paszport Gry, energetyczną wyprawkę dla każdego zgłoszonego członka drużyny (zalecane jest posiadanie plecaka lub torby rowerowej) oraz namiary pierwszej bazy.
6. Pierwsza baza dla każdej drużyny wybierana jest metodą losową przy rejestracji drużyny.
7. Paszport Gry służy dla rejestracji zebranych punktów.
8. **Start odbędzie się o godzinie 12:30**. Drużyny wyruszają do swojej pierwszej wyznaczonej bazy. Po starcie kończy się rejestracja drużyn.
9. Każda baza jest oznaczona. Na każdej bazie znajdują się **opiekun** bazy (dalej Opiekun), który czuwa nad prawidłowym wykonaniem zadania przez drużynę i nalicza punkty.
10. Drużyna jest zobowiązana wykonywać wszystkie polecenia Opiekuna.
11. Drużyna może przystąpić do wykonania zadania wyłącznie przy obecności wszystkich członków drużyny na bazie. Zadanie wykonują wyłącznie członkowie drużyny – zabrania się korzystania z pomocy innych osób, w tym także telefonicznie.

12. Po wykonaniu zadania i naliczeniu punktów, Opiekun przekazuje namiary następnej bazy.
13. Namiary bazy mogą być przybliżone lub podane w zagadkowej formie. Jeśli drużyna nie może odnaleźć lokalizacji bazy, Lider może zadzwonić do Organizatora po dokładne namiary. Każdy taki telefon wiąże się z karą odjęcia 1 punktu.
14. W przypadku, gdy jeden z członków drużyny lub drużyna w całości **rezygnuje** z udziału w trakcie Gry, Lider zobowiązany jest **niezwłocznie zawiadomić** o tym Organizatora.
15. Po zaliczeniu wszystkich baz drużyna kieruje się do mety. **Kolejność przybycia na metę nie jest brana pod uwagę** przy podsumowaniu punktów.
16. Opiekunowie znajdują się na bazach **do godziny 17:00**. Po godzinie 16:30 opiekunowie kierują drużyny na metę niezależnie od tego czy drużyna zaliczyła wszystkie bazy.
17. Po przybyciu na metę drużyna będzie mogła wykonać zadania bonusowe, po wykonaniu których zgłasza się do biura gdzie odbędzie się podliczenie punktów.
18. Zwycięzcą Gry zostaje drużyna, która nazbiera największą liczbę punktów. W przypadku gdy taką samą liczbę punktów nazbierają dwie lub więcej drużyn, Organizator może przeprowadzić dogrywkę.
19. Nagrody w postaci pucharów otrzymują 3 drużyny, które nabierają największą liczbę punktów. Upominki otrzymują wszystkie drużyny.

### Postanowienia dodatkowe

1. Ze względu na to, że trasa Gry nie jest oznaczona, drużyny są zobowiązane do przestrzegania zasad ruchu drogowego przy przemieszczeniu się po mieście.
2. Organizator nie odpowiada za rzeczy uczestników Gry pozostawione bez opieki.
3. Zabrania się:
  1. Bycia pod wpływem alkoholu lub środków narkotycznych podczas Gry;
  2. Zachowywania się w sposób agresywny, niezgodnie z powszechnie przyjętymi normami oraz postanowieniami Regulaminu, przeszkadzania innym Uczestnikom;
  3. Niszczenia wyposażenia lub oznakowania baz;
  4. Przemieszczania się między bazami w sposób inny niż na rowerze;
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyny za złamanie zasad niniejszego Regulaminu.
5. Uczestnicy wyrażają zgodę na robienie zdjęć, nagrywanie oraz późniejsze wykorzystanie wizerunku uczestników (m.in. na stronie internetowej, w wydawnictwach, informacjach prasowych, reklamach) w celach sprawozdawczo-promocyjnych.

Wyrażam zgodę na udział nieletniego dziecka w Grze

\_\_\_\_\_  
imię i nazwisko dziecka

\_\_\_\_\_  
czytelny podpis rodzica (opiekuna)

Zapoznałem się z regulaminem Gry

\_\_\_\_\_  
podpis uczestnika

\_\_\_\_\_  
podpis rodzica (opiekuna)