

REGULAMIN
I INTEGRACYJNEJ, Piesznej GRY TERENOWEJ
„Leśne Nowiny”
pod Patronatem Wójta Gminy Łabunie

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem **I INTEGRACYJNEJ, Piesznej GRY TERENOWEJ „Leśne Nowiny”**, zwana dalej Grą, odbędzie się **dnia 16.06.2017 roku (piątek)** - (start godzina 9 remiza w Ruszowie, meta przy szkole w Ruszowie, trasa 8 kilometrów).
2. Gra organizowana jest przez **Referat Promocji i Rozwoju Gminy, KGW Ruszów i Bibliotekę Publiczną Gminy Łabunie** w ramach Makroregionalnego Sportowego Turnieju Miast i Gmin.
3. Gra odbędzie się na terenie Gminy Łabunie, sołectwo Ruszów
4. Gra jest otwarta dla wszystkich osób. Osoby które nie ukończyły 18 rok życia mogą wziąć udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/opiekunów.
5. Organizatorzy zapewniają posiłek regeneracyjny dla uczestników gry oraz nagrody dla zwycięzców.
6. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓLNE

II. 1. Cel Gry

Celem gry jest upowszechnianie turystyki i krajoznawstwa poprzez poznanie swojego regionu – części Gminy Łabunie i zdobycie przez to jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez zdobywanie baz. Każda baza ma przypisaną odpowiednią liczbę punktów. Przez zdobycie bazy rozumiane jest dotarcie do niej, wykonanie zadań. Dodatkowe punkty przyznaje się grupie za wykonanie zdjęcia drużynie i opublikowanie w komentarzu na facebooku na profilu Biblioteka Publiczna Gminy Łabunie pod wydarzeniem.

II. 2. Drużyny

1. W Grze mogą wystartować drużyny liczące 10 osób. W każdej drużynie musi być jedna osoba dorosła (opiekun grupy).
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową (a.piel@labunie.com.pl) lub telefoniczną (846116024) do dnia 12 czerwca 2017 roku.
3. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny). Tel. do opiekuna grupy.

II. 3. Przebieg Gry.

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyny startują z miejsca startu w odstępach 15 minutowych. Kolejność startu wyłania losowanie przeprowadzone przez Organizatora. O kolejności startu członkowie drużyn dowiadują się w momencie zbiórki.
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
 - a) co najmniej jednego telefonu komórkowego lub tabletu z wbudowanym aparatem fotograficznym i kamerą oraz dostępem do internetu komórkowego;
 - b) co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.)

W momencie startu każda z drużyn otrzymuje mapę określającą przebieg trasy oraz lokalizację 7 baz.

4. Dotarcie do określonych miejsc będących bazami zgodnie z mapą i wykonanie zadań skutkuje uzyskaniem punktów. Za dobrą odpowiedź na pytanie – **10 pkt**. Za wykonanie zadania - **50 pkt**. Na trasie dodatkowo można zdobyć lub stracić **100 pkt**
5. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 240 minut. Po przekroczeniu w/w czasu drużyna traci 10 punktów za każdą minutę opóźnienia.
6. Drużyny poruszają się pieszo.
7. Korzystanie z Internetu jest niezbędne.
8. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.
9. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy oddać obsłudze mety wypełnione karty zadań.
10. Po weryfikacji kart zadań i zliczeniu punktów ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.
11. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decydują odpowiednio:
 - a) czas pokonania trasy liczony od startu danej drużyny do jej przybycia na metę.
12. Decyzja Organizatorów jest ostateczna i nie podlega dyskusji.

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.