

REGULAMIN

II INTEGRACYJNEJ, PIESZEJ GRY TERENOWEJ

„Poznajemy naszą gminę – Leśne Nowiny”

pod Patronatem Wójta Gminy Łabunie

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem **II INTEGRACYJNEJ, Pieszej GRY TERENOWEJ „Poznajemy naszą gminę – Leśne Nowiny”**, zwana dalej Grą, odbędzie się **dnia 01. 06. 2018 roku (piątek)** - (start godzina 9.00 leśniczówka Łabunie-Reforma, meta tamże, trasa 6 kilometrów).
2. Gra organizowana jest przez **Referat Promocji i Rozwoju Gminy, Bibliotekę Publiczną Gminy Łabunie, KGW, OSP i Radę Sołecką z Wólki Łabuńskiej, OSP Łabunie** w ramach II edycji Makroregionalnego Sportowego Turnieju Miast i Gmin.
3. Gra odbędzie się na terenie Gminy Łabunie, sołectwa Łabunie-Reforma i Wólka Łabuńska.
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 SZCZEGÓLWE

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 dotatkowo jedna osoba dorosła (opiekun grupy).
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową (a.piel@labunie.com.pl) do dnia 25 maja 2018 roku.
3. Zgłaszając drużynę należy podać nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny + opiekun). 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 wspólnie lub w odstępach 15 minutowych. Kolejność startu (w przypadku startu w odstępach czasowych) 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. Na trasie dodatkowo można zdobyć lub stracić **100 pkt**
5. Na przebyciu trasy każda z drużyn ma 240 minut. Po przekroczeniu w/w czasu drużyna traci 10 punktów za każdą minutę opóźnienia. (Punkt obowiązuje tylko w przypadku startu grup w odstępach czasowych)
6. Drużyny poruszają się pieszo.
7. Po przekroczeniu pierwszej Bazy (i wykonaniu zadania) uczestnicy Gry mogą podążać do mety drużynami.
8. Korzystanie z Internetu jest niezbędne.
9. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.
10. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy oddać obsłudze mety wypełnione karty zadań.
11. Po weryfikacji kart zadań i zliczeniu punktów ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.

12. 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.
 - b) losowanie lub pytania dodatkowe
13. 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.
4. Osoby biorące udział w Grze akceptują niniejszy regulamin i wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie wizerunków utrwalonych podczas wydarzenia i umieszczenia ich w Internecie: www.labunie.com.pl, www.biblabunie.naszabiblioteka.pl, profilu biblioteki FB, w gazetach pisanych: Informator Gminy Łabunie IGŁA, Nowy Kurier Zamojski.