



## REGULAMIN GRY TERENOWEJ

Wilkasy, 9.09.2023r.

### I. CEL

1. Wyrównanie szans dzieci, młodzieży, dorosłych, seniorów w dostępie do sportu.
2. Poszerzenie oferty zawodów dla wszystkich.
3. Kształtowanie zdrowej rywalizacji, szczególnie poprzez umiejętność współzawodnictwa i chęci podjęcia wysiłku.
4. Wspieranie rozwoju sportu poprzez zwiększenie aktywności ruchowej prowadzącej do poprawy sprawności fizycznej i stanu zdrowia.
5. Wyrównywanie szans w dostępie do aktywności fizycznej.
6. Wprowadzenie nawyków zdrowego stylu życia.
7. Rozbudzenie zainteresowań.

### II. CZAS I MIEJSCE

1. Gra terenowa „Frajdy Miejskie” odbywa się dnia 9 września 2023 r.
2. Punktem startu gry jest zielona brama pneumatyczna usytuowana na terenie Akademickiego Związku Sportowego COSA Oddział w Wilkasach.

### III. REJESTRACJA

1. Zapisy prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać, wypełniając formularz na stronie: [www.frajdymiejskie.azs.pl](http://www.frajdymiejskie.azs.pl). Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: imiona i nazwiska oraz daty urodzenia wszystkich członków drużyny, numer telefonu do kontaktu, adres e-mail oraz rozmiary koszulek.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane do 1 września 2023 r. lub do wyczerpania limitu miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.

### IV. UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Każda z drużyn składa się z minimum 2 osób, a maksymalnie 6 osób.
3. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w grze drużynie musi być pełnoletnia.
5. Kapitan drużyny odbiera pakiet startowy. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania gry.
6. Odbiór numerów oraz pakietów startowych będzie możliwy 9 września 2023 r. w biurze gry usytuowanym w punkcie startu w godz.: 8:15-9:45.
7. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu.
8. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma: kartę do gry, napój, koszulkę oraz pamiątkowe gadżety dla każdego uczestnika. Przekraczając metę, każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy medal oraz przekąskę.
9. Odbierając kartę do gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem, wypełniając gotowy druk oświadczenia.
10. Poprzez odbiór karty do gry osoby w drużynie wyrażają zgodę na:
  - a) wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;





- b) przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1);
  - c) opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych organizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika.
11. Nieodebranie karty do gry w godzinach wskazanych w pkt. IV ust. 6 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

#### V. BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA

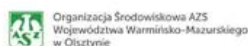
1. Odebranie karty do gry stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w grze.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w grze. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników gry odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie. Każdy uczestnik powinien posiadać ubezpieczenie NNW.
3. Organizator zapewnia pomoc medyczną w miejscu startu i mety gry.

#### VI. PRZEBIEG GRY

1. Gra rozpoczyna się o godzinie 10:00 i kończy się o godzinie 12:00.
2. Gra złożona jest z 10 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów/instruktorów. Za przystąpienie do zadania drużyna może otrzymać 0, 1 lub 2 punkty. Każdy zdobyty punkt skraca końcowy czas drużyny o 1 minutę.
3. W przypadku nieprzystąpienia do wszystkich konkurencji – na mecie naliczany jest dodatkowy czas 15 minut od każdej nieodbytej konkurencji.
3. Miejsca wykonywania zadań naniesione są na mapie terenu gry, którą uczestnicy otrzymują w miejscu startu.
4. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu gry wg zapisów w pkt. VI ust. 1.
5. Kolejność wykonywania zadań na trasie gry jest dowolna. Jedynie miejsce wykonania pierwszego zadania może być wskazane.
6. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu. Zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas gry.
8. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
9. Uczestnicy gry po trasie mogą przemieszczać się w dowolny sposób. W momencie startu wszyscy uczestnicy winni poruszać się pieszo.

#### VII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 9 września 2023 r. o godz.: 12:00.
2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do 15 minut przed planowanym czasem zakończenia gry.





3. Czas pomiędzy wykonaniem ostatniego zadania a końcem gry uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do punktu finałowego gry. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu gry do momentu dotarcia do punktu finałowego i zdania karty w punkcie rejestracyjnym (po uwzględnieniu dodatkowej punktacji opisanej w pkt. VI.2. i VI.3.).
4. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom organizatora w punkcie finałowym.
5. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.
6. Po godzinie zakończenia gry karty do gry przestaną być przyjmowane.

#### VIII. NAGRODY

1. Wszyscy uczestnicy, którzy ukończą grę otrzymują pamiątkowe medale na mecie.
2. Wśród uczestników gry zostaną rozlosowane nagrody specjalne – m.in. weekendowe pobyty na Pomorzu, w wybranym terminie, zgodnie z dostępnością miejsc w ośrodku. Bon jest do wykorzystania przez maksymalnie 4 osoby (w szczególnych przypadkach liczba osób do uzgodnienia z organizatorem).
3. Wyłonienie zwycięzców oraz losowanie nastąpi podczas finału gry.
4. W przypadku nieobecności uczestnika podczas losowania w pobliżu mety, nagroda specjalna zostanie ponownie rozlosowana.

#### IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym.
3. Uczestnicy nie ponoszą opłat za udział w zawodach.
4. Organizator zapewnia dojazd z Giżycka. Chęć skorzystania z transportu należy zaznaczyć w zgłoszeniu.
5. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
6. W przypadku zastrzeżeń uczestników co do zgodności przebiegu gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Fundacja Akademickiego Związku Sportowego, ul. Kredytowa 1A, 00-056 Warszawa.

#### Organizator wydarzenia:

Fundacja Akademickiego Związku Sportowego  
ul. Kredytowa 1A, 00-056 Warszawa

