

REGULAMIN Gry terenowej „Ścieżkami orzyskiej historii”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa „Ścieżkami orzyskiej historii” jest organizowana w ramach Nocy Muzeów, odbędzie się w dniu 19 maja 2018 r.
Start od godz. 18.00 do godz. 19.00 przy Muzeum Wojska, Wojskowości i Ziemi Orzyskiej w Orzyszu ul. Giżycka 9.
2. Gra organizowana jest przez Muzeum Wojska, Wojskowości i Ziemi Orzyskiej w Orzyszu.
3. Gra odbędzie się na terenie miasta Orzysz.
4. Gra jest ma charakter otwarty. Osoby które nie ukończyły 18 rok życia mogą wziąć udział w Grze tylko za zgodą osób dorosłych (rodziców lub opiekunów), formularz oświadczenia zawarty jest w zgłoszeniu.
5. Organizatorzy zapewniają posiłek regeneracyjny dla uczestników gry, pamiątkowy medal, a także nagrody dla zwycięskiej drużyny.
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 SZCZEGÓŁOWE

1. W Grze mogą wziąć udział drużyny liczące od 3 do 7 osób. W każdej drużynie musi być minimum jedna osoba powyżej 18-roku życia.
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową na adres: muzeumwojska@orzysz.pl **do dnia 17 maja 2018 roku do godz. 15.00 – przyjęcie zgłoszenia potwierdzone zostanie drogą mailową.**
3. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny) oraz wskazać pełnoletniego kapitana.
4. Maksymalna liczba drużyn, mogących wziąć udział w Grze to 15. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.

III. PRZEBIEG GRY.

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 15 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyny startują z miejsca startu zgodnie z wytycznymi przekazanymi w dniu gry terenowej przez Organizatora. Kolejność startu odbędzie się zgodnie z kolejnością przyjęcia zgłoszeń.
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
a) co najmniej jednego telefonu komórkowego;
b) co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis itp.)
4. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje mapę określającą przebieg trasy oraz lokalizację punktów kontrolnych.
5. Dotarcie do określonych miejsc zgodnie z mapą i wykonanie zadań skutkuje przyznaniem przez sędziego punktów od 0-10.
6. W punktach na drużyny będą czekały pytania z wiedzy ogólnej o Orzyszu oraz zadania do wykonania.
7. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 90 minut. Po przekroczeniu w/w czasu drużyna zostaje zdyskwalifikowana.
8. Drużyny poruszają się pieszo.
9. Korzystanie z Internetu jest zabronione.
10. Całą trasę drużyny muszą pokonać razem, bez rozdzielania się.
11. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy oddać obsłudze mety wypełnione karty zadań pobranych w punktach kontrolnych.
12. Po weryfikacji kart zadań i zliczeniu czasów ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej

decyduje ilość punktów zdobytych podczas gry.

13. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decyduje czas pokonania trasy liczony od startu danej drużyny do jej przybycia na metę (czas netto).

II. 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. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie w mediach (strona internetowa, facebook, gazeta itp.) przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.
5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w oświadczeniu, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz.U. z 1997 r., Nr 133, poz.883).
6. Wzięcie udziału w Grze stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.