

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „ORIENTUJ SIĘ W BYTOWIE”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „ORIENTUJ SIĘ W BYTOWIE”, zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 8.07.2017 roku.
2. Gra organizowana jest przez Kompleks Basenowo-Rekreacyjny w Bytowie w ramach obchodów Dni Bytowa.
3. Gra odbędzie się na terenie Miasta Bytów, gdzie start usytuowany będzie na Rynku w Bytowie.
4. Gra jest otwarta dla osób, które ukończyły 18 rok życia. Osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w Grze za zgodą osób dorosłych – pisemna zgoda udziału w zawodach.
5. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

II. 1. Cel Gry

- zachęcenie mieszkańców Bytowa jak i turystów do spędzania czynnego udziału w zajęciach na świeżym powietrzu,
- poznanie miasta Bytów,
- zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez znalezienie punktów kontrolnych w terenie tzw. lampion. Każdy punkt kontrolny ma przypisaną odpowiednią liczbę punktów. Przez zdobycie punktu kontrolnego rozumiane jest dotarcie na dany punkt i rozwiązanie zadania.

II. 2. Drużyny

1. W Grze mogą wystartować drużyny liczące od 1 do 4 osób.
2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są w dniu zawodów - 30 min przed startem uczestników.

II. 3. Przebieg Gry

1. Drużyny startują z miejsca startu w odstępach trzymiutowych. Kolejność startu wg listy zapisów.
2. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.) oraz co najmniej jednego aparatu fotograficznego (może być w telefonie).
3. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje pakiet startowy, który zawiera mapę i kartę odpowiedzi.
4. Mapa zawiera zaznaczone punkty kontrolne na które każdy zawodnik/zespół powinien dotrzeć i rozwiązać podane zadanie. Punktem kontrolnym (PK) nazywamy znak (lampion) wykonany w kształcie prostokąta, podzielony po

- przekątnej na dwa trójkątne obszary, jeden w kolorze białym, drugi w kolorze czerwonym,
5. Karta odpowiedzi zawiera tabelę, w którą należy wpisać w kolejności zdobyte punkty kontrolne oraz rozwiązania zadań.
 6. Kolejność zdobywania punktów kontrolnych jest dowolna.
 7. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 120 minut. Spóźnienia są karane odejmowaniem punktów.
 8. Drużyny poruszają się bez pomocy środków komunikacji miejskiej oraz pojazdów mechanicznych, w tym hulajnóg, łyżworolek, rowerów.
 9. Korzystanie z Internetu jest dozwolone.
 10. Zdobywanie punktu kontrolnego powinno zostać udokumentowane wykonaniem zdjęcia członków drużyny (wszystkich z wyłączeniem osoby robiącej zdjęcie lub selfie) w danym punkcie kontrolnym. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.
 11. Po przybyciu na metę należy oddać organizatorowi wypełnioną kartę odpowiedzi.
 12. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

PROGRAM:

- 12:00 – 12:30 zapisy
- 12:30 – start pierwszego zawodnika/zespołu
- 14:30 - zamknięcie trasy
- 14:30 - dekoracja

III. DEKORACJA

1. W Imprezie zwycięża zawodnik/zespół, który potwierdził prawidłowo najwięcej punktów kontrolnych (PK) i wykonał poprawnie wszystkie zadania. W przypadku zespołów z taką samą ilością PK o kolejności decyduje czas przebycia trasy.
2. Trzy najlepsze drużyny otrzymują puchary i nagrody rzeczowe. Reszta uczestników otrzymuje nagrody pocieszenia.

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.

Ze sportowym pozdrowieniem
Joanna Stopa