



REGULAMIN

I edycja GRY TERENOWEJ DLA MIESZKAŃCÓW GMINY NIEPORĘT „Wyprawa po skarb Zalewu Zegrzyńskiego”

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. I edycja Gry Terenowej pt. „Wyprawa po skarb Zalewu Zegrzyńskiego” przeznaczona jest dla mieszkańców z terenu Gminy Nieporęt.
2. Udział w grze bierze reprezentacja licząca minimalnie 3 uczestników, a maksymalnie 5 uczestników, w których przynajmniej jeden z uczestników jest osobą pełnoletnią.
3. Gra odbędzie się w dniu 25 maja 2025 r. bez względu na warunki pogodowe.
4. Gra Terenowa organizowana jest przez Fundację Lupus we współpracy z Gminą Nieporęt. Projekt finansowany ze środków Gminy Nieporęt
5. Gra odbędzie się na terenie Gminy Nieporęt.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Uczestnicy Gry terenowej zdobywają punkty w kategorii grupowej.
8. Organizatorzy zapewniają upominki dla wszystkich uczestników

II. PRZEPISY SZCZEGÓLNE

1. Celem Gry jest:
 - a) rozwój kompetencji kulturowych, ekologicznych, społecznych, obywatelskich
 - b) rozwijanie wiadomości z zakresu ochrony dóbr kultury i ochrony środowiska,
 - c) zapoznanie z szeregiem zabytków, miejsc kultury i historią własnego regionu zamieszkania,
 - d) kształtowanie nawyków aktywności ruchowej na świeżym powietrzu,
 - e) doskonalenie postawy o szerokim spektrum oddziaływania kulturowego.
 - f) integracja zespołowa, aktywność społeczna i współrywalizacja.
2. Warunki udziału w Grze:
 - a) Grupa biorąca udział w Grze terenowej wypełnia Formularz zgłoszeniowy oraz wyznacza opiekuna Gry terenowej.
 - b) Do dnia 20 maja 2025 r. opiekun Gry terenowej zobowiązany jest do zapisania grupy przez Formularz zgłoszeniowy, w którym zgłasza maksymalnie 5 uczestników włącznie z nim. Formularz zgłoszeniowy zawiera: nazwę grupy, dane opiekuna grupy
 - c) O udziale w Grze terenowej decyduje kolejność zgłoszeń
 - d) Zakwalifikowanie Uczestników do Gry terenowej zostanie potwierdzone mailowo
 - e) Opiekun również bierze udział w Grze terenowej
3. Zasady Gry:
 1. Gra terenowa polega na zaliczeniu przez grupę wszystkich zadań opisanych w KARCIE KONTROLNEJ GRY TERENOWEJ w regulaminowym czasie.
 2. Od momentu otrzymania KARTY KONTROLNEJ GRY TERENOWEJ grupa ma 3 godziny na wykonanie zadań i stawienie się na metę.
 3. KARTA KONTROLNA GRY TERENOWEJ zawiera zadania: teoretyczne, techniczne, terenowe i sprawnościowe, za które, na każdym punkcie kontrolnym, przekazywane będą wskazówki bądź litery do hasła końcowego.

4. Podczas wykonania zadań karty kontrolnej, grupa przestrzega zasady samodzielności i poufności. Nie wolno rozpowszechniać zadań i kontaktować się z innymi uczestnikami gry.
5. Grupa zobowiązana jest rozwiązywać wszystkie zadania samodzielnie, bez udziału innych osób.

III. PRZEBIEG GRY.

1. Grupa startuje w Grze zgodnie z wytycznymi przekazanymi w KARCIE KONTROLNEJ GRY TERENOWEJ.
2. START w grze następuje na hasło rozpoczęcia. Każdy uczestnik zobowiązany jest stawić się na starcie punktualnie o godzinie 10:30.
3. Grupa rozwiązuje zadania indywidualnie - w dowolny sposób, w czasie maksymalnie 3 godzin.
4. KONIEC CZASU GRY organizator określa licząc 3 godziny od godziny startu. Po upływie tego czasu, grupa wraca do punktu startu kończąc grę na danym etapie. Wszyscy uczestnicy są zobligowani do ukończenia gry o godzinie 13:30.
5. Niedopuszczalne jest pokonywanie trasy z innymi uczestnikami gry terenowej, którzy nie należą do danej grupy.
6. Po weryfikacji kart kontrolnych ogłaszane są wyniki.

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w Regulaminie do czasu startu gry terenowej.
2. Uczestnicy Gry terenowej biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
3. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyny.
4. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
5. Opiekun zespołu bierze odpowiedzialność za całą grupę
6. Uczestnikom nie wolno ujawniać treści zadań zawartych w kartach trasy gry terenowej.
7. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie swojego wizerunku na stronach internetowych, publikacjach, informacjach medialnych i społecznościowych na potrzeby realizacji i promocji Gry terenowej.
8. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone organizatorowi w czasie 2 dni od ogłoszenia wyników.
10. Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych uczestnik i rodzic/prawny opiekun wyraża zgodę na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych podanych w zgłoszeniu i formularzu w celu realizacji Projektu Gry terenowej „Wyprawa po skarb Zalewu Zegrzyńskiego”. Odbywa się on w zakresie i zgodnie z zasadami określonymi w opisie obowiązkowej klauzuli informacyjnej.
11. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie przez Organizatora na ramach stron internetowych i w informacjach medialnych wizerunku.
12. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry terenowej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu głos rozstrzygający należy do Organizatora.