



REGULAMIN GRY TERENOWEJ

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa „SYTUACJE KRYZYSOWE”, zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 11 października 2025 roku.
2. Gra organizowana jest przez Stowarzyszenie „Szmaragdowy Paw” z siedzibą w Odolonie oraz 36 próbną Kujawską Drużynę Wędrowniczek "Nieboskłon".
3. Gra odbędzie się na terenie Miasta Ciechocinek.
4. Gra rozpocznie się przy Miejskim Centrum Kultury przy ul. Żelaznej 5, 87-720 Ciechocinek.
5. Gra jest otwarta dla osób w wieku 13-19 lat oraz rodzin. Osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w Grze za zgodą osób dorosłych – pisemna zgoda udziału w zawodach.
6. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
7. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

1. Cel Gry
 - 1) zachęcenie mieszkańców Ciechocinka i jego okolicy oraz turystów do spędzania czynnego udziału w zajęciach na świeżym powietrzu,
 - 2) poznanie miasta Ciechocinek,
 - 3) zdobycie jak największej liczby punktów przez uczestników,
 - 4) rozwijanie orientacji w terenie i zaradności w niecodziennych sytuacjach,
 - 5) nauka pracy zespołowej i podejmowania decyzji w grupie,
 - 6) wzmacnianie relacji rówieśniczych i współpracy między młodzieżą z różnych środowisk,
 - 7) zaangażowanie lokalnych grup młodzieżowych w działania społeczno-edukacyjne,
 - 8) promowanie aktywnego i wartościowego sposobu spędzania wolnego czasu.
2. Drużyny
 - 1) W Grze mogą wystartować drużyny liczące 3 osoby.
 - 2) Zgłoszenia drużyn dokonywane są za pomocą formularza internetowego dostępnego na stronie internetowej stowarzyszenia.
 - 3) Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany liczebności drużyn w zależności od zgłoszeń.

3. Przebieg Gry.

- 1) Drużyny startują z miejsca startu w odstępach trzyminutowych. Kolejność startu jest wyznaczana według kolejności zapisów.
- 2) Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania co najmniej jednego aparatu fotograficznego. Dopuszczalne jest korzystanie z aparatu fotograficznego w smartfonie.
- 3) W momencie startu każda z drużyn otrzymuje pakiet startowy.
- 4) Mapa zawiera zaznaczone punkty kontrolne na które każdy zawodnik/zespół powinien dotrzeć i rozwiązać podane zadanie.
- 5) 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.
- 6) Kolejność zdobywania punktów kontrolnych jest dowolna.
- 7) Na przebycie trasy każda z drużyn ma określoną na starcie liczbę 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) Zdobycie 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 wszelkie dowody potwierdzające wykonanie zadań.
- 12) Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

4. PROGRAM: 11:00 – zbiórka i start zespołów

III. NAGRODY

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

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.