



## REGULAMIN

### GRY TERENOWO –TURYSTYCZNEJ

pn: „Odkryj Radziejów” w dn. 18 czerwca 2022 r

Skierowanej dla osób dorosłych (pełnoletnich)



#### § 1. Organizatorzy:

- Organizatorem gry jest Towarzystwo Miłośników Kujaw w Radziejowie, 88-200 Radziejów, ul. Kruszwicka 1, [www.tmkradziejow.pl](http://www.tmkradziejow.pl), [tmkradziejow@gmail.com](mailto:tmkradziejow@gmail.com) oraz **Radziejowski Dom Kultury, 88-200 Radziejów, ul. Objezdna 40, [radziejowskidomkultury@op.pl](mailto:radziejowskidomkultury@op.pl)**
- współorganizatorami ponadto są Miejski Ośrodek Pomocy Społecznej, Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna w Radziejowie, Stowarzyszenie „Strzelec” Józefa Piłsudskiego
- Projekt dofinansowany jest przez Miasto Radziejów.
- Organizatorzy nie wykluczają dołączenia kolejnego podmiotu do swojego grona.

#### § 2. Cel Gry

- Celem gry jest upowszechnianie turystyki i krajoznawstwa poprzez poznanie regionu – Miasta Radziejów, kształcenie świadomości geograficzno - historycznej
- Zachęcanie do aktywnego spędzenia czasu wolnego
- Aktywizacja społeczności lokalnej,

#### § 3. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnicy grają w zespołach. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja zespołu liczącego nie mniej niż 3 osoby i nie więcej niż 5 osób (zwanego dalej: Zespół).
2. W grze mogą uczestniczyć gracze w wieku od 16 lat, przy czym jedna z osób wchodzących w skład zespołu musi być pełnoletnia.

#### § 4. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do Gry należy dokonywać najpóźniej 18 czerwca 2022 do godz: 9:00 r. lub do wyczerpania limitu zapisów.
2. Zgłoszeń można dokonywać pocztą na wyżej wskazany adres organizatora oraz drogą mailową na adres: [tmkradziejow@gmail.com](mailto:tmkradziejow@gmail.com), [radziejowskidomkultury@op.pl](mailto:radziejowskidomkultury@op.pl) pocztą tradycyjną na adres organizatorów lub osobiście w siedzibach TMK i RDK.
3. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny oraz skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny).
4. Zgłoszenie powinno zostać złożone na Karcie Zgłoszeniowej,
5. Udział Zespołu w grze jest zwolnione w opłat.
6. Organizator ustala liczbę zespołów biorących udział w grze na maksymalnie 10 zespołów (liczy się kolejność zgłoszeń).

#### § 5. Program minutowy Gry Turystycznej

1. Godz. 9:30 Odprawa w siedzibie organizatora TMK, ul. Kruszwicka 1 Podczas, której odbędzie się Instruktaż zasad gry.
2. Godz. 10:00 Start pierwszej drużyny (kolejność startu będzie wyłoniona w losowaniu w dniu imprezy)
3. Godz. 10:03 Start kolejnej drużyny. Kolejne drużyny będą wypuszczane na trasę co 3 minuty
4. Godz. 12:00 – 12.30 Zakończenie gry, dekoracja uczestników i wyłonienie zwycięzców

#### § 6. Zasady Gry

1. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
  - a) co najmniej jednego telefonu komórkowego lub tabletu z wbudowanym aparatem fotograficznym (część zadań wymaga wykonania i udokumentowania zdjęć);
  - b) w szczególnych przypadkach korzystanie z internetu w telefonie/tablecie będzie niezbędne.
  - c) co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.)

W momencie startu każda z drużyn otrzymuje Kartę Gry - mapę z zaznaczonymi punktami „bazami”, w których ma do wykonania określoną liczbę zadań

2. Dotarcie do określonych miejsc będących bazami zaznaczonymi na mapie i wykonanie zadań skutkuje uzyskaniem punktów- w zależności od zadania od **1 pkt do 3 pkt.**
3. Limit czasu na wykonanie wszystkich zadań ustala się na 120 minut. Po przekroczeniu w/w czasu drużyna zostaje nieklasyfikowana.
4. Drużyny poruszają się pieszo w normalnym miejskim ruchu komunikacyjnym.
5. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.
6. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę należy oddać sędzią mety wypełnioną Kartę Gry oraz pokazać w telefonie/tablecie wykonane zdjęcia.
7. Po weryfikacji Karty Gry i zliczeniu punktów ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów oraz czas pokonania trasy.
8. 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.
9. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone Organizatorom w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

#### § 7. Nagrody:

1. Dla wszystkich uczestników przygotowano odznaki „Odkrywca Radziejowa” w odpowiednim kolorze w zależności od zajętego miejsca w końcowej klasyfikacji.
2. Dla drużyn przygotowano materiały promocyjne Radziejowa

#### §8. Przepisy końcowe

1. Udział w grze jest darmowy.

2. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
3. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
4. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
5. Uczestnicy we własnym zakresie i na własny koszt zapewniają dojazd na miejsce gry.
6. Ruch drogowy nie będzie zamknięty. W związku z tym, uczestnicy powinni poruszać się na trasie gry terenowej z zachowaniem zasad bezpieczeństwa i szczególnej ostrożności.
7. Uczestnicy gry nie są objęci przez Organizatora ubezpieczeniem w zakresie od nieszczęśliwych wypadków.
8. Uczestnictwo w grze jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody umieszczenie wizerunku w środkach masowego przekazu typu prasa, TV, Internet.
9. Wszelkie prawa do gry są wyłączną własnością Organizatora.
10. Informacja szczegółowe – Pan Paweł Śrubas – tel. 797-591-737