

## **REGULAMIN GRY TERENOWEJ**

### **„BIEG ŚLADAMI OBROŃCÓW RUMI '39”**

#### **§1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin Gry Terenowej określa szczegółowe zasady przebiegu gry, realizacji zadań, punktacji oraz klasyfikacji drużyn w ramach wydarzenia „Bieg Śladami Obrońców Rumi '39” – Gra Terenowa.
2. Gra odbywa się na terenie miasta Rumia i ma charakter edukacyjno-historyczny.
3. Uczestnicy biorą udział w grze zespołowo, zgodnie z Regulaminem Wydarzenia oraz niniejszym Regulaminem Gry Terenowej.

#### **§2. Cel gry**

1. Celem gry jest odnalezienie wyznaczonych punktów, wykonanie zadań przygotowanych przez Organizatora oraz zdobycie jak największej liczby punktów.
2. Zadania dotyczą historii Rumi, w szczególności wydarzeń związanych z obroną miasta we wrześniu 1939 roku.
3. Gra łączy elementy edukacyjne, logiczne i zespołowe.

#### **§3. Karta Gry**

1. Każda drużyna otrzymuje Kartę Gry.
2. Karta Gry służy do potwierdzania odnalezienia punktów oraz wykonania zadań.
3. Potwierdzenia dokonują opiekunowie stacji poprzez przybicie pieczętek w Karcie Gry.
4. Drużyna jest zobowiązana do zachowania Karty Gry w stanie umożliwiającym odczytanie pieczętek i wyników.
5. Karta Gry podlega zwrotowi Organizatorowi po zakończeniu gry.
6. Każda drużyna zobowiązana jest posiadać podczas gry co najmniej jeden telefon komórkowy z aparatem fotograficznym.

#### **§4. Punktacja i czas gry**

1. W grze wyznaczonych jest **9 stacji**.
2. Drużyny rozpoczynają grę co 5 minut, przy czym start odbywa się równocześnie w dwóch różnych kierunkach.
3. Za odnalezienie punktu gry drużyna otrzymuje **1 punkt**.

4. Za wykonanie zadania na danym punkcie drużyna otrzymuje **1 punkt**.
5. Maksymalnie za przejście wszystkich stacji drużyna może uzyskać **18 punktów**.
6. Potwierdzeniem odnalezienia punktu oraz wykonania zadania jest pieczęć opiekuna stacji w Karcie Gry.
7. Maksymalny czas przejścia trasy wynosi **3 godziny**.
8. Czas gry liczony jest od momentu startu drużyny i kończy się w momencie dotarcia drużyny do mety.
9. Za przekroczenie limitu czasu przyznawane są **2 punkty karne za każde rozpoczęte 10 minut** ponad 3 godziny.
10. O końcowej klasyfikacji decyduje suma:
  1. punktów za odnalezienie punktów gry,
  2. punktów za wykonanie zadań,
  3. punktów z testu końcowego,  
pomniejszona o ewentualne punkty karne.

#### **§5. Zasady wykonywania zadań**

1. Zadania wykonywane są w wyznaczonych punktach gry pod nadzorem opiekunów stacji.
2. Opiekunowie stacji oceniają wykonanie zadania oraz potwierdzają jego realizację pieczęcią.
3. Kolejność odwiedzania stacji jest **dowolna**.
4. Ukończenie wszystkich punktów gry nie jest obowiązkowe, jednak wpływa na końcową punktację.
5. Drużyny zobowiązane są do przestrzegania zasad fair play oraz nieutrudniania gry innym uczestnikom.
6. Zabrania się:
  1. ingerowania w przebieg zadań innych drużyn,
  2. zakłócania pracy opiekunów stacji,
  3. niszczenia materiałów przygotowanych do gry,
  4. korzystania z niedozwolonej pomocy osób trzecich,
  5. korzystania z pojazdów mechanicznych, rowerów, hulajnóg lub innych środków transportu w celu skrócenia czasu przemieszczania się pomiędzy punktami gry.

7. Zakaz, o którym mowa w ust. 6 pkt 5, nie dotyczy urządzeń wspomagających mobilność używanych przez osoby z niepełnosprawnościami.

## **§6. Test końcowy**

1. Po dotarciu do mety drużyna przystępuje do testu końcowego.
2. Czas przeznaczony na rozwiązanie testu końcowego nie wlicza się do czasu gry.
3. Test obejmuje pytania dotyczące informacji uzyskanych przez uczestników w trakcie gry.
4. Maksymalna liczba punktów do zdobycia w teście wynosi **10**.
5. Czas przeznaczony na rozwiązanie testu wynosi **10 minut**.
6. Korzystanie z telefonów, smartfonów, zegarków elektronicznych z dostępem do Internetu oraz innych urządzeń umożliwiających wyszukiwanie informacji jest zabronione.
7. Dopuszcza się korzystanie z własnych notatek sporządzonych podczas gry.

## **§7. Klasyfikacja drużyn**

1. Zwycięża drużyna, która uzyska największą liczbę punktów końcowych.
2. Maksymalna liczba punktów możliwych do zdobycia wynosi **28 punktów**, przed uwzględnieniem ewentualnych punktów karnych.
3. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o wyższym miejscu decyduje krótszy czas ukończenia gry.
4. Jeżeli remis utrzymuje się nadal, o wyższym miejscu decyduje większa liczba punktów uzyskanych w teście końcowym.
5. Jeżeli nadal nie będzie możliwe ustalenie kolejności, decyzję podejmuje Organizator.

## **§8. Obniżenie punktacji i dyskwalifikacja**

1. Organizator może obniżyć punktację drużyny o **1 do 5 punktów** w przypadku naruszenia zasad gry, które nie miało istotnego wpływu na wynik rywalizacji, w szczególności w razie niesportowego zachowania, utrudniania pracy opiekunów stacji lub nieprzestrzegania poleceń organizacyjnych.
2. Organizator może zdyskwalifikować drużynę w szczególności w przypadku:
  1. świadomego fałszowania wyników lub pieczętek,
  2. korzystania z niedozwolonej pomocy osób trzecich,

3. korzystania z niedozwolonych środków transportu w celu uzyskania przewagi czasowej,
  4. korzystania z telefonu lub innych urządzeń elektronicznych podczas testu końcowego,
  5. rażącego naruszenia zasad fair play,
  6. utrudniania gry innym drużynom,
  7. odmowy podporządkowania się poleceniom Organizatora lub opiekunów stacji.
3. Decyzję o obniżeniu punktacji lub dyskwalifikacji podejmuje Organizator.
  4. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

#### **§9. Postanowienia końcowe**

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia.
2. Interpretacja niniejszego Regulaminu Gry Terenowej należy do Organizatora.
3. Regulamin obowiązuje wszystkie drużyny od momentu rozpoczęcia gry.