# REGULAMIN GRY FRAJDY MIEJSKIE – OLSZTYN 3.12.2022

1. **CEL**
   1. Wzmocnienie więzi rodzinnych
   2. Prawidłowy rozwój i wychowanie dziecka na szczęśliwego dorosłego.
   3. Wyrównywanie szans w dostępie do aktywności fizycznej.
   4. Wprowadzenie nawyków zdrowego stylu życia.
   5. Rozbudzenie zainteresowań, kształtowanie zdrowej rywalizacji, szczególnie poprzez umiejętność współzawodnictwa i chęci podjęcia wysiłku.

# CZAS I MIEJSCE

* 1. Gra „Frajdy Miejskie” odbywa się dnia 3 grudnia 2022 r. w godzinach 10:00-12:00.
  2. Punkt startu gry zostaną określone na stronie www.azsolsztyn.org.pl najpóźniej do piątku, 2 grudnia 2022 r.

# REJESTRACJA

* 1. Zapisy prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przesyłać, wypełniając formularz na stronie: azsolsztyn.org.pl. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: imię i nazwisko Kapitana drużyny wraz z danymi kontaktowymi (e-mail oraz numer telefonu), nazwę drużyny oraz liczbę osób w drużynie.
  2. Zgłoszenia będą przyjmowane do 2 grudnia 2022r., do godziny 18:00 lub do wyczerpania limitu miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona – 150 osób, decyduje kolejność zgłoszeń.
  3. Po pomyślnej rejestracji, zgłoszenie zostanie potwierdzone odrębną wiadomością e-mail, podaną podczas procesu rejestracji.

# UDZIAŁ W GRZE

* 1. Udział w grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
  2. Każda z drużyn składa się od 2 do 5 osób.
  3. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w grze drużynie musi być pełnoletnia oraz 1 osoba musi być poniżej 18 roku życia.
  4. Kapitanem drużyny jest pełnoletnia osoba.
  5. Kapitan drużyny odbiera pakiet startowy. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania gry.
  6. Odbiór pakietów startowych będzie możliwy 3 grudnia 2022 r., w godz. 9:00-9:45 w biurze gry usytuowanym w punkcie startu.
  7. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu.
  8. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma: kartę do gry oraz pamiątkową koszulkę dla każdego uczestnika. Przekraczając metę, każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy medal.
  9. Odbierając kartę do gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
  10. Poprzez odbiór karty do gry osoby w drużynie wyrażają zgodę na:
      1. wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
      2. przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1);
      3. opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych organizatorów i innych partnerów zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika.
  11. Nieodebranie karty do gry do godziny 9:55 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

# BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA

* 1. Odebranie karty do gry stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w grze.
  2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w grze. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników gry odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie. Każdy uczestnik powinien posiadać ubezpieczenie NNW.
  3. Organizator zapewnia pomoc medyczną.

# PRZEBIEG GRY

* 1. Gra rozpoczyna się o godzinie 10:00. Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań, jednakowy dla każdej drużyny.
  2. Gra złożona jest z 10 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów/instruktorów. Za podejście do konkurencji, drużyna otrzymuje 1 punkt. Sposób punktacji poszczególny zadań został opisany w pkt. VII.
  3. Miejsca wykonywania zadań naniesione są na mapie terenu gry, którą uczestnicy otrzymują w miejscu startu.
  4. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu gry – tj. od godziny 10:00.
  5. Kolejność wykonywania zadań na trasie gry jest dowolna. Jedynie miejsce wykonania pierwszego zadania może być wskazane.
  6. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.
  7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim. Zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas gry.
  8. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
  9. Uczestnicy gry przemieszczają się po trasie drogą pieszą. U dzieci do 13. roku życia dozwolone jest przemieszczanie się na rowerach, rolkach, hulajnogach i innych. Dzieci do lat 4 można przewozić w wózkach.
  10. W przypadku wykrycia przez animatorów lub przedstawicieli organizatora złamania regulaminu, na kartę do gry danej drużyny wpisywana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
  11. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

# KONKURENCJE

* 1. Wspólne wiosłowanie na ergometrze wioślarskim – łączy czas na wykonanie zadania przez drużynę to 120 sekund. Za każde pokonane 100 metrów, drużyna otrzymuje 1 punkt. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  2. Konkurencja celnościowa - wspólne rzuty do kosza w czasie 120 sekund. Za każdy celny rzut, drużyna otrzymuje 1 punkt. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  3. Konkurencja szybkościowa – rodzinna sztafeta. Czas na wykonanie sztafety - 120 sekund. Za każde pokonane 25 punktów, drużyna otrzymuje 1 punkt. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby oraz podczas całego biegu nie zostanie wypuszczona z rąk pałeczka.
  4. Element integracji - wspólne budowanie wieży z kartonów. Czas na wykonanie zadania przez wszystkich członków drużyny – 60 sekund. Za prawidłowe wykonanie zadania, drużyna otrzymuje 10 punktów.
  5. Element twórczy - ułożenie wierszyka z podanymi przez organizatora hasłami. Drużyna otrzymuje 10 punktów za ułożenie wierszyka z 3 hasłami, a 20 punktów za ułożenie wierszyka z 5 hasłami. Czas na wykonanie zadania to 240 sekund.
  6. Konkurencja zagadkowa polegająca na rozwiązaniu zagadki związanej z lokalnym sportem.
  7. Konkurencja sprawnościowa - przejście toru przeszkód. Drużyna otrzymuje 10 punktów za każdego zawodnika, który bezbłędnie pokona tor przeszkód w ciągu 60 sekund.
  8. Konkurencja lekkoatletyczna - pchnięcie piłką lekarską. Za prawidłowe wykonania zadania przez wszystkich uczestników, reprezentacja otrzymuje 10 punktów.
  9. Gra w golfa - polegająca na trafieniu piłeczką golfową do dołka w czasie 120 sekund. Każde trafienie to 1 punkt. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  10. „Mundial w Kortowie” – piłkarskie rzuty karne, z ustalonej przez organizatora odległości, w czasie 120 sekund. Każdy gol to 1 punkt. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby.

# ZAKOŃCZENIE GRY

* 1. Gra kończy się 3 grudnia 2022 r. o godz. 12:00.
  2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do godz. 11:55.
  3. Czas pomiędzy wykonaniem ostatniego zadania a końcem gry uczestnicy muszą poświęcić na dotarcie do punktu finałowego gry. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu gry (godz. 10:00) do momentu dotarcia do punktu finałowego i zdania karty w punkcie rejestracyjnym.
  4. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom organizatora w punkcie finałowym.
  5. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.
  6. Po godzinie 12:00 karty do gry przestaną być przyjmowane.

# ZWYCIĘZCY I NAGRODY

* 1. Gra prowadzona jest w 1 kategorii.
  2. W grze zwycięża zespół, który osiągnie największy wynik.
  3. Dla trzech najlepszych ekip przygotowano nagrody specjalne: vouchery do Sklepu „Sportowysklep.pl” o wartości: 600 zł (I miejsce), 400 zł (II miejsce) i 200 zł (III miejsce).
  4. W przypadku dwóch zespołów o tym samym wyniku, zadecyduje dogrywka.
  5. Drużyny, które zajmą pierwsze trzy miejsca, otrzymują nagrody ogłoszone przed startem gry.
  6. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi 3 grudnia 2022 r. o godzinie 12:15.

# POSTANOWIENIA KOŃCOWE

* 1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
  2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym.
  3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
  4. W przypadku zastrzeżeń uczestników co do zgodności przebiegu gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Fundacja Akademickiego Związku Sportowego, ul. Kredytowa 1A, 00-056 Warszawa.