

Regulamin

Leśne Przygody #3 - rodzinny spacer na orientację

A. Organizator



Fundacja Dzika Krew

KRS: 0000756857

NIP: 9662125366

tel.: 609-114-100

B. Termin i miejsce

1. Termin imprezy: **24 sierpnia 2019 (sobota)**.
2. Baza imprezy, start i meta będą zlokalizowane w **Wasilkowie** k. Białegostoku.
Dokładne miejsce startu zostanie podane w komunikacie startowym na stronie internetowej fundacji dzikakrew.pl, nie później niż 1 sierpnia 2019 r.

C. Najważniejsze zasady rywalizacji

1. Impreza ma charakter rodzinny. Do udziału zapraszamy rodziców z dziećmi / dziadków z wnukami - zespoły składające się z **1-2 osób dorosłych + 1-3 dzieci**.
2. Zadaniem zespołów podejmujących rywalizację jest zdobycie jak największej ilości punktów w jak najkrótszym czasie.
3. Punkty przyznawane są za:
 - a. odnalezienie w lesie Tajemniczych Miejsc,
 - b. wykonanie zadań specjalnych.
4. Uczestnicy mogą poruszać się wyłącznie pieszo.
5. Tajemnicze Miejsca oznaczone są w terenie biało-czerwonymi lampionami.
6. Na krótko przed startem liderzy zespołów otrzymują od organizatora mapę.
7. Kolejność odwiedzania Tajemniczych Miejsc i wybór drogi między nimi należą do decyzji uczestników.
8. Limit czasu wynosi 4 godziny.
9. Teren: leśny, pagórkowaty.

D. Uczestnictwo

W imprezie mogą wziąć udział osoby, które spełniły poniższe warunki:

1. osoby pełnoletnie, które:
 - a. zapoznały się z treścią niniejszego regulaminu i zaakceptowały jego treść,
 - b. podpisały oświadczenie (w bazie imprezy, w dniu zawodów, w imieniu swoim i dzieci znajdujących się pod opieką) dot.:
 - i. udziału w imprezie na własne ryzyko i odpowiedzialność,
 - ii. zgody na publikację zdjęć i filmów z imprezy w mediach tradycyjnych i elektronicznych,

- iii. zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie związanym z organizacją imprezy oraz publikacją wyników.
 - c. dokonały odpowiedniej opłaty startowej – przelewem na konto organizatora lub gotówką w bazie imprezy,
 - d. w dniu imprezy mają ukończone co najmniej 18 lat,
2. dzieci, które znajdują się pod stałą opieką osoby dorosłej, która poświadczyła pisemnie ten fakt przed startem.

E. Rejestracja i opłata startowa

1. Zgłoszenie udziału w imprezie następuje poprzez stronę internetową <https://elektronicznezapisy.pl/event/3855/strona.html> lub osobiście w bazie imprezy.
2. Wysokość opłaty startowej (za udział zespołu) wynosi:

Termin	Zespół (2-5 osób)
przelewem do 30 czerwca	60 zł
przelewem od 1 lipca do 11 sierpnia	80 zł
gotówką w bazie imprezy (w dniu imprezy)	90 zł

3. Dane do przelewu:
Fundacja Dzika Krew
Nr rachunku bankowego 52 1140 2004 0000 3602 7821 2496
W tytule przelewu prosimy wpisać „Leśne Przygody 3”, imię i nazwisko lidera zespołu
4. Zespół ma prawo do rezygnacji ze startu i zwrotu wpłaconej opłaty startowej pomniejszonej o 50% opłaty manipulacyjnej najpóźniej do dnia 30 czerwca 2019.
5. Miejsce na liście startowej gwarantuje rejestracja i dokonanie opłaty startowej. Decydująca jest data wniesienia opłaty.

F. Świadczenia organizatora

Organizator zapewnia uczestnikom:

- a. kolorową mapę z zaznaczonymi Tajemniczymi Miejscami,
- b. Kartę Startową,
- c. gorący posiłek (naleśniki z serem / serniczki), herbatę, kawę i zimne napoje na mecie,
- d. nocleg na sali gimnastycznej w Szkole Podstawowej nr 1 w Wasilkowie (ul. Mickiewicza 2, Wasilków):
 - 23/24 sierpnia oraz
 - 24/25 sierpnia
 Uwaga: Uczestnicy powinni posiadać własne karimaty i śpiwory.
- e. nagrody dla zwycięzców.

G. Szczegółowe zasady rywalizacji

1. Każdy zespół powinien posiadać przy sobie:
 - a. telefon komórkowy z zapisanym numerem telefonu organizatora,
 - b. co najmniej jeden kompas,
 - c. odzież na różne warunki pogodowe,
 - d. prowiant na czas przebywania na trasie,

- e. spray przeciw owadom,
 - f. aparat fotograficzny / telefon z możliwością wykonywania zdjęć,
 - g. długopis.
2. Czynności zabronione w trakcie rywalizacji:
- a. przekraczanie wpław cieków i zbiorników wodnych,
 - b. poruszanie się po szkółkach leśnych i terenach prywatnych (w tym uprawach rolnych),
 - c. zaśmiecanie terenu,
 - d. zmiana lokalizacji lub ukrywanie Tajemniczych Miejsc,
 - e. poruszanie się inaczej niż pieszo,
 - f. korzystanie z pomocy osób trzecich (w nawigacji i poruszaniu się),
 - g. używanie innych map niż dostarczone przez organizatora, w tym umieszczonych na urządzeniach elektronicznych,
 - h. wykorzystywanie elektronicznego śladu przebytej trasy do nawigacji,
 - i. rozdzielanie się członków zespołu, celem szybszego pokonania trasy (do potwierdzonych Tajemniczych Miejsc musi dotrzeć każdy członek zespołu).
3. Uczestnicy mają obowiązek stosowania się do obowiązujących przepisów prawa (w tym o Ruchu Drogowym).
4. Konsekwencją złamania zasad niniejszego regulaminu przez dowolnego członka zespołu będzie dyskwalifikacja całego zespołu.
5. Konsekwencją przekroczenia limitu czasu jest pomniejszenie ilości zdobytych punktów o 2 za każde rozpoczęte 5 minut opóźnienia.

H. Rezygnacja z uczestnictwa w trakcie imprezy, wypadki

1. W przypadku chęci lub konieczności rezygnacji z dalszej rywalizacji, niezależnie od powodu takiej sytuacji, kapitan zespołu jest zobowiązany do niezwłocznego powiadomienia o tym fakcie organizatora (telefonicznie).
2. Organizator nie gwarantuje uczestnikom:
 - a. pomocy w nawigacji w przypadku zgubienia się,
 - b. zwiezienia z trasy do bazy imprezy,
 - c. skutecznej pomocy w razie kontuzji lub wypadku.
3. Decydując się na udział w imprezie należy uwzględnić swoją aktualną kondycję i umiejętności nawigacji, a w trakcie rywalizacji podejmować decyzje w sposób odpowiedzialny.
4. Organizator nie gwarantuje, że trasa jest odpowiednia i dostatecznie bezpieczna dla każdego uczestnika.

I. Klasyfikacja

1. Będą prowadzone 2 klasyfikacje:
 - a. 0+ (rodziny z co najmniej jednym dzieckiem poniżej 10 roku życia),
 - b. 10+ (pozostałe rodziny).
2. Klasyfikacja i weryfikacja zdobytych punktów odbywa się na mecie, na podstawie Karty Startowej. Zgubienie lub zniszczenie Karty Startowej uniemożliwiające jednoznaczne potwierdzenie obecności zespołu w Tajemniczych Miejscach skutkuje niesklasyfikowaniem.
3. Każdy zespół powinien potwierdzić znalezienie Tajemniczych Miejsc poprzez odpowiednie skasowanie Karty Startowej przy użyciu unikalnego perforatora.
4. Aby zostać sklasyfikowanym należy potwierdzić obecność w co najmniej jednym Tajemniczym Miejscu i samodzielnie dotrzeć do mety nie później niż 30 minut po limicie czasu.

5. O klasyfikacji zespołów decyduje:
 - a. w pierwszej kolejności ilość zdobytych punktów,
 - b. w przypadku tej samej ilości punktów – czas ostatniego członka zespołu na mecie.

J. Wyniki

1. Wyniki imprezy zostaną
 - a. ogłoszone uczestnikom na mecie,
 - b. umieszczone na stronie internetowej organizatora dzikakrew.pl najpóźniej 2 dni robocze od dnia zakończenia rywalizacji.

K. Nagrody

Dyplomy i nagrody rzeczowe zostaną przyznane dla trzech najlepszych zespołów w obu klasyfikacjach. O pozyskanych Partnerach, a co za tym idzie - rozszerzeniu możliwości nagradzania uczestników zabawy, organizator będzie informował na swoim profilu w serwisie Facebook.

L. Postanowienia końcowe

1. Impreza odbędzie się bez względu na panujące warunki atmosferyczne.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany programu imprezy w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, w tym - zagrażających, w jego ocenie, życiu lub zdrowiu uczestników.
3. Uczestnicy, którzy nie zgłoszą się na start w terminie przewidzianym w programie imprezy, tracą prawo do opłaty startowej i świadczeń organizatora.
4. Organizator nie zapewnia uczestnikom ubezpieczenia.
5. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za przestrzeganie zasad bezpieczeństwa oraz przepisów prawa podczas pokonywania trasy.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody i czyny uczestników i osób trzecich.
7. W przypadku stwierdzenia przez uczestnika sytuacji na trasie, która może stanowić zagrożenie dla innych uczestników, zobowiązany jest on do niezwłocznego powiadomienia o tym fakcie organizatora (telefonicznie).
8. Zgłoszenie po 11 sierpnia 2019 r. nie gwarantuje zespołowi pełnego pakietu świadczeń.
9. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do organizatora.