



Las Państwowe



REGULAMIN GRY TERENOWEJ „100 MINUT DLA 100 LAT”

I. Przepisy ogólne:

1. Gra terenowa zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 20 kwietnia 2024 r.
2. Rozpoczęcie Gry – godz. 10:00.
3. Zakończenie Gry – około godz. 15:00.
4. Organizator Gry – Nadleśnictwo Leśny Dwór.
5. Współorganizatorzy – Nadleśnictwo Łupawa, Klub HDK przy Urzędzie Gminy Dębница Kaszubska.
6. Gra odbędzie się na terenie Nadleśnictwa Leśny Dwór.
7. Rozpoczęcie i zakończenie Gry – przystań kajakowa przy Nadleśnictwie Leśny Dwór.
8. Gra jest otwarta dla wszystkich uczestników. W Grze biorą udział drużyny.
9. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
10. Organizator nie pobiera żadnych opłat z tytułu uczestnictwa w Grze.
11. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. Przepisy szczegółowe

1. Cel Gry:
 - a) Celem gry jest spędzenie minimum 100 minut na spacerze po terenie objętym Grą oraz zdobycie minimum 3 checkpointów. Czas wyjścia wpisywany jest w punkcie startowym. Czas powrotu rejestrowany jest w tym samym punkcie.
 - b) W trakcie trwania imprezy prowadzona będzie zbiórka krwi.
2. Drużyny:
 - a) Drużyna składa się z 3 do 5 osób. W drużynie obowiązkowo musi znaleźć się osoba pełnoletnia oraz osoba niepełnoletnia. Wiek pozostałych osób jest nielimitowany.
 - b) Zgłoszenia drużyn dokonywane są poprzez formularz zgłoszeniowy zamieszczony na stronie internetowej Nadleśnictwa Leśny Dwór – www.lesny-dwor.szczecinek.lasy.gov.pl, potwierdzenie rejestracji i nadanie numeru startowego drużyna otrzymuje na adres podany w formularzu zgłoszeniowym.
 - c) Zgłoszenia są przyjmowane w terminie 16 marca – 12 kwietnia br. lub do wyczerpania limitu drużyn.
 - d) Maksymalna liczba drużyn mogących wziąć udział w Grze wynosi 150. W przypadku przekroczenia limitu drużyn, o udziale decyduje kolejność zgłoszeń.

III. Przebieg Gry:

1. Drużyny startują w określonych odstępach czasowych.
2. O kolejności startu decyduje kolejność numeru startowego.
3. Każdy zespół biorący udział w Grze, otrzymuje pakiet startowy zawierający:
 - a) Mapę obszaru Gry z zaznaczonymi drogami oraz checkpointami zadaniowymi,

- b) Karta startowa drużyny,
 - c) Notatnik z ołówkiem.
4. Kolejność zdobywania checkpointów jest dowolna.
 5. Minimalna ilość checkpointów do zdobycia wynosi 3.
 6. Czas przybycia liczony jest do ostatniego członka grupy.

IV. Przepisy końcowe

1. Gra może zostać odwołana przez organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od organizatora.
4. Zasady uczestnictwa w zbiórce krwi określone będą w osobnych wytycznych.