

§ 1.

Organizator

1. Organizatorem gry terenowej jest Klub Techniczno-Krótkofalarski przy Samorządowym Ośrodku Kultury w Alwerni, przy wsparciu organizacyjnym harcerzy z Hufca Krzeszowice.

§ 2.

Zasady Gry

1. Gra Terenowa „NAWIGATOR” odbywa się 10 czerwca w godzinach 15:00 – 17:00 podczas obchodów Dni Gminy Alwernia.
2. Celem Gry jest wykonanie w wyznaczonym czasie zadań przygotowanych przez Organizatorów Gry.
3. Zadania polegają na zlokalizowaniu pewnych punktów strategicznych z wykorzystaniem urządzeń radiotechnicznych (radiotelefony, radiostacja, komputer, GPS, Radiosonda) i elementów kryptografii. Szczegóły zadań zostaną omówione na odprawie przed rozpoczęciem Gry. Urządzenia techniczne zapewnia organizator. Zalecane jest posiadanie Smartfonu z możliwością zainstalowania niewielkiej aplikacji do dekodowania cyfrowych sygnałów radiowych.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry, Drużyny poruszają się tylko pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
7. Charakter imprezy powoduje, że Drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność. Drużynom poruszającym się po ulicach Alwerni będzie towarzyszył harcerz w celu kontroli nad bezpieczeństwem poruszania się. Harcerze nie biorą udziału w Grze i nie pomagają uczestnikom w realizacji zadań.
8. Odpowiedzialność za osobę niepełnoletnią ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
9. Drużyna powinna składać się co najmniej z 2 osób – optymalnie 4 osoby. Jedna część grupy realizuje zadania w terenie a druga w „bazie”.
10. Gra przeznaczona jest dla uczestników w wieku powyżej 10 lat. W przypadku Dzieci młodszych – udział w Grze możliwy jest wyłącznie z opiekunem dorosłym.
11. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom Organizator ma prawo do wykluczenia ich z Gry w dowolnym momencie. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
12. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika lub opiekuna w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
14. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 3.

Uczestnicy Gry i zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Drużyny liczącej od 2 do 4 osób w wieku od 10 lat. Warunkowo w Grze mogą brać udział dzieci młodsze wyłącznie w towarzystwie rodzica, opiekuna prawnego.
2. Rejestracji dokonać można do dnia 10 czerwca 2017 roku włącznie, poprzez zgłoszenie grupy osobiście do Krzysztofa Guły: Krzysiek.gula81@gmail.com lub telefonicznie 600251681. W zgłoszeniu należy podać nazwę drużyny, imię i nazwisko oraz wiek Kapitana Drużyny oraz numer telefonu kontaktowy Kapitana, imiona i nazwiska, wiek pozostałych członków drużyny.

3. Uczestnicy Gry muszą posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć do Samorządowego Ośrodka Kultury w Alwerni lub w dniu Gry do punktu startowego. Punktem Startowym jest oznaczone miejsce na terenie Stadionu Miejskiego w Alwerni gdzie będzie stacjonowała ekipa Klubu Krótkofalarskiego. Informacje zostaną podane ze sceny przed rozpoczęciem Gry. Formularze zgód będą dostępne na stronie www.sok.alwernia.pl lub w dniu gry w punkcie startowym gdzie rodzic, opiekun prawy może również wypełnić zgodę na miejscu przed rozpoczęciem Gry.
4. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na: - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie; - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883); - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
6. Liczba drużyn, które mogą wziąć udział w Grze jest OGRANICZONA. W Grze mogą wziąć udział maksymalnie 4 drużyny.

§ 4.

Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcą Gry zostaje drużyna która jako pierwsza poprawnie zrealizuje wszystkie zadania. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w punkcie startowym Gry.
2. Dla zwycięskiej Drużyny przewidziane są nagrody.

§ 5.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin dostępny na stronach internetowych i mediach społecznościowych.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie.