

**REGULAMIN W
GRZE TERENOWEJ „ODKRYWAJ POGRANICZE Z PROGRAMEM INTERREG
POLSKA-SŁOWACJA”**

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia gry terenowej „Odkrywaj pogranicze z Programem Interreg Polska-Słowacja” (zwaną dalej Grą).

§ 2. Organizator

1. Organizatorem Gry Terenowej „Odkrywaj pogranicze z Programem Interreg Polska-Słowacja” jest Wspólny Sekretariat Techniczny Programu Interreg Polska-Słowacja, ul. Halicka 9, 31-036 Kraków (zwany dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych w pobliżu Zamku Budatin oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. W Grze mogą brać udział tylko Uczestnicy zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wejść od 2 do 4 osób. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
2. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 45 osób. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
3. Członkiem każdej z Drużyn musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę (według wzoru stanowiącego załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu) należy dostarczyć do punktu rejestracyjnego przed jej rozpoczęciem.
4. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Grze.
5. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie rejestrację za pośrednictwem formularza udostępnionego na stronie: <http://cooperationday.fordewind.eu> a następnie dostarczenie formularza zgłoszeniowego wraz z odpowiednimi oświadczeniami stanowiącymi załączniki do niniejszego Regulaminu, do punktu rejestracyjnego.
6. Każda Drużyna, która dokona poprawnego zgłoszenia, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail podany jako kontaktowy adres e-mail Dowódcy Drużyny. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Drużyna otrzymała potwierdzenie w formie e-mail.
7. Przystępując do Gry, uczestnik akceptuje w całości niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Grze.
8. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra Terenowa „Odkrywaj pogranicze z Programem Interreg Polska-Słowacja” odbędzie się na terenie miejscowości Żylinia w dniu 7 października 2023 r. w godzinach 11.30 - 13:00.
2. Gra „Odkrywaj pogranicze z Programem Interreg Polska-Słowacja” ma na celu: promocję Programu Interreg Polska-Słowacja, w tym propagowanie idei współdziałania i transgranicznej współpracy.
3. Zadaniem uczestników Gry będzie odwiedzanie, w dowolnej kolejności, stanowisk zlokalizowanych wokół Zamku Budatin oraz zdobywanie wyrazów za wykonywanie znajdujących się tam zadań. Uczestnicy pokonują trasę pieszo. Zebrane, z wszystkich stanowisk, wyrazy utworzą hasło, które należy przedstawić w punkcie rejestracyjnym, który jest również metą. Po przekazaniu hasła uczestnicy odbierają nagrody (drobne upominki).
4. Gra będzie zawierać zadania i zagadki związane tematycznie z Programem Interreg Polska-Słowacja. Zadania będą realizowane przez Drużyny samodzielnie oraz we współpracy z osobami znajdującymi się w poszczególnych punktach kontrolnych.
5. Miejsce zbiórki wszystkich drużyn biorących udział w grze będzie znajdowało się w namiocie Wspólnego Sekretariatu Technicznego Interreg Polska-Słowacja. Zgłoszone drużyny zobowiązane są stawić się na miejsce zbiórki od godz. 11:15 do godz. 11:30
6. Drużyny wyruszają z miejsca zbiórki w 2 minutowych odstępach. O kolejności wyruszenia na trasę decyduje kolejność zgłoszenia Drużyny.
7. Każda Drużyna w miejscu zbiórki otrzyma kartę gry, na której będzie znajdować się mapa terenu gry z naniesionymi na nią punktami kontrolnymi. Ponadto do karty zostanie wpisana nazwa Drużyny, jej stan osobowy oraz godzina wyruszenia drużyny na trasę.
8. Maksymalny czas wykonania wszystkich zadań dla każdej z Drużyn wynosi 60 minut. Po upływie tego czasu drużyna zobowiązana jest przerwać grę i udać się bezzwłocznie do ostatniego punktu kontrolnego oznaczonego na mapie jako META.
9. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jej rozpoczęciem.
10. Udział w Grze jest bezpłatny.
11. Po trasie Gry drużyny poruszają się pieszo.
12. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
13. Zakończenie Gry nastąpi po dotarciu na METĘ ostatniej drużyny biorącej udział w Grze.

§ 5. Wylonienie zwycięzców i nagrody

1. Członek każdej drużyny, która ułoży z zebranych wyrazów hasło, po dotarciu do mety otrzyma nagrodę (drobny upominek).

§ 6. Zasady bezpieczeństwa.

1. 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.
2. Gra toczy się w ruchu drogowym w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.
3. Organizator zapewnia dla Uczestników Gry opiekę medyczną.
4. Organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
5. Charakter imprezy powoduje, że Drużyny poruszają się po terenie gry na własną odpowiedzialność.
6. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun drużyny.
7. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia drużyny z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
8. Organizator nie wyrazi zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi lub będzie podejrzewał, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
10. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej <http://cooperationday.fordewind.eu>
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 zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.



Interreg
Polska-Słowacja



Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Interreg



Współfinansowany przez
UNIĘ EUROPEJSKĄ

Polska – Słowacja

