



REGULAMIN GRY PRZYGODA Z TATĄ

I. CEL

1. Wzmocnienie więzi rodzinnych w oparciu o szacunek i zaufanie do ojca.
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.
6. Kształtowanie zdrowej rywalizacji, szczególnie poprzez umiejętność współzawodnictwa i chęci podjęcia wysiłku.

II. CZAS I MIEJSCE

1. Gra „Przygoda z Tatą” odbywa się dnia 19 czerwca 2022 r. w godzinach 10:00-13:00.
2. Punkty startu gry zostaną określone na stronie www.przygodaztata.azs.pl najpóźniej do środy, 15 czerwca 2022 r.

III. REJESTRACJA

1. Zapisy prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać, wypełniając formularz na stronie: przygodaztata.azs.pl. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: imiona i nazwiska oraz daty urodzenia wszystkich członków drużyny, numer telefonu do kontaktu oraz adres e-mail.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane do 18 czerwca 2022 r. do godziny 18:00 lub do wyczerpania limitu miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Po pomyślnej rejestracji zgłoszenie drużyny pojawi się na elektronicznej liście zgłoszeń.

IV. UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Każda z drużyn składa się z minimum 2 osób.
3. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w grze drużynie musi być pełnoletnia.
4. Kapitanem drużyny jest pełnoletni ojciec.
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 numerów oraz pakietów startowych będzie możliwy 19 czerwca 2022 r. w godz. 8:00-9:45 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:
 - a) wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) 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);



c) 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 9:45 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

V. 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.

VI. 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 prawidłowo wykonane zadanie drużyna może otrzymać 1 punkt, który skraca końcowy czas drużyny o 1 minutę.
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.

VII. KONKURENCJE

1. wspólne wiosłowanie na ergometrze wiosłarskim – łączny dystans 300 metrów do pokonania przez wszystkich członków zespołu. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby, a pokonanie dystansu nie przekroczy 150 sekund.
2. konkurencja celnościowa - wspólne rzuty do kosza w czasie 60 sekund. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby oraz zdobędzie w podanym czasie minimum 4 trafienia (w tym przynajmniej jedno z dystansu).
3. konkurencja szybkościowa – rodzinna sztafeta. Każdy z członków zespołu biegnie po 100 metrów. 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/zamku z kartonów/skrzynek lub układanie puzzli. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby oraz w ciągu 3 minut zostaną wykorzystane wszystkie elementy.
5. element twórczy - ułożenie wierszyka z podanymi przez organizatora hasłami. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby, zostaną wykorzystane wszystkie hasła oraz pojawią się minimum 2 rymy.
6. konkurencja zagadkowa polegająca na rozwiązaniu zagadki związanej z lokalnym dziedzictwem.
7. konkurencja sprawnościowa - przejście toru przeszkód. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli tor przeszkód pokonają wszyscy członkowie drużyny.
8. konkurencja lekkoatletyczna - pchnięcie kulą/piłką lekarską. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w konkurencji udział wezmą wszyscy członkowie drużyny, a średnia oddanych rzutów nie będzie niższa niż 5 metrów.
9. gra w golfa - polegająca na trafieniu piłeczką golfową do 5 dołków z udziałem całej drużyny. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby oraz drużyna nie wykona więcej niż 15 uderzeń.
10. gra „niespodzianka” - do zaliczenia zadanie wylosowane przez rodzinę. Drużyna otrzymuje dodatkowy punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby.

VIII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 19 czerwca 2022 r. o godz. 13:00.
2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do godz. 12:30.
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. Uczestnicy mogą zdobyć dodatkowe punkty, o których mowa w pkt. V.2.
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 13:00 karty do gry przestaną być przyjmowane.

IX. ZWYCIĘZCY I NAGRODY

1. Gra prowadzona jest w 3 kategoriach:
 - a) opiekun pełnoletni i starsze dzieci (14 - 18 lat),
 - b) opiekun pełnoletni i młodsze dzieci (od urodzenia do 13 lat),
 - c) opiekun pełnoletni oraz starsze i młodsze dzieci.
2. W grze zwycięża zespół, który osiągnie najniższy czas (po uwzględnieniu dodatkowej punktacji opisanej w pkt. V.2.).
3. W przypadku dwóch zespołów o tym samym czasie decyduje większa liczba dodatkowych punktów.
4. Drużyny, które zajmą pierwsze trzy miejsca, otrzymują nagrody ogłoszone przed startem gry.
5. Wśród uczestników gry zostanie rozlosowana nagroda specjalna – weekendowy, rodzinny pobyt w Centralnym Ośrodku Sportu Akademickiego w Wilkasach (Mazury), w wybranym terminie, zgodnie z dostępnością miejsc w ośrodku. Voucher należy zrealizować do 31.07.2022r., kontaktując się z organizatorem w celu ustalenia terminu. Bon jest do wykorzystania przez maksymalnie 4 osoby (w szczególnych przypadkach liczba osób do uzgodnienia z organizatorem).
6. Wyłonienie zwycięzców oraz losowanie nastąpi 19.06. o godzinie 13:30.
7. W przypadku nieobecności uczestnika o godzinie 13:30 w pobliżu mety, nagroda specjalna zostanie ponownie rozlosowana.
8. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi 19 czerwca 2022 r. o godzinie 13:30.



X. 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.