

## 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 18 czerwca 2023 r.
2. Punkty startu gry zostaną określone na stronie [www.przygodaztata.azs.pl](http://www.przygodaztata.azs.pl) najpóźniej do środy, 14 czerwca 2023 r.

### III. REJESTRACJA

1. Zapisy prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać, wypełniając formularz na stronie: [przygodaztata.azs.pl](http://przygodaztata.azs.pl). Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: imiona i nazwiska oraz daty urodzenia wszystkich członków drużyny, numer telefonu do kontaktu, adres e-mail oraz rozmiary koszulek.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane do 18 czerwca 2023 r. do godziny 6:00 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 18 czerwca 2023 r. w biurze gry usytuowanym w punkcie startu w godz.:
  - a) 8:00-9:45 – dotyczy Chorzowa, Łodzi, Opola, Szczecina, Warszawy
  - b) 10:00-11:45 – dotyczy Nidzicy.
7. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu.
8. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma: kartę do gry, wodę oraz pamiątkowe gadżety dla każdego uczestnika. Przekraczając metę, każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy medal oraz zdrową przekąskę.
9. Odbierając kartę do gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem, wypełniając gotowy druk oświadczenia.
10. Poprzez odbiór karty do gry osoby w drużynie wyrażają zgodę na:
  - a) wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

# GRA MIEJSKA PRZYGODA Z TATĄ data: 18.06.2023 r.

- 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 w godzinach wskazanych w pkt. IV ust. 6 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 w miejscu startu i mety gry.

## VI. PRZEBIEG GRY

1. Gra rozpoczyna się o godzinie
  - a) 10:00 – dotyczy Chorzowa, Łodzi, Opola, Szczecina, Warszawy
  - b) 12:00 – dotyczy Nidzicy.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 przystąpienie do zadania drużyna może otrzymać 0, 1 lub 2 punkty. Każdy zdobyty punkt skraca końcowy czas drużyny o 1 minutę.
3. W przypadku nieprzystąpienia do wszystkich konkurencji – na mecie naliczany jest dodatkowy czas 15 minut od każdej nieodbytej konkurencji.
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 wg zapisów w pkt. VI ust. 1.
5. Kolejność wykonywania zadań na trasie gry jest dowolna. Jedyne 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 po trasie mogą przemieszczać się w dowolny sposób. W momencie startu wszyscy uczestnicy winni poruszać się pieszo.

## VII. KONKURENCJE

1. Wspólne wiosłowanie na ergometrze wiosłarskim – łączny dystans 300 metrów do pokonania przez wszystkich członków zespołu. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale pokonanie dystansu przekroczy 150 sekund.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, 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. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale trafią do kosza mniej niż 5 razy.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby i trafią do kosza 5 lub więcej razy (w tym 1 rzut celny z dystansu).
3. Konkurencja szybkościowa – rodzinna sztafeta. Każdy z członków zespołu biegnie po 100 metrów. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale wypadnie im z rąk pałeczka.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby i nie wypadnie im z rąk pałeczka.
4. Element integracji - wspólne budowanie wieży/zamku z kartonów/skrzynek lub układanie puzzli. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale w ciągu 3 minut nie wykorzystają wszystkich elementów lub w momencie zakończenia konstrukcja nie wytrzyma 10 sekund.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby, w ciągu 3 minut zostaną wykorzystane wszystkie elementy i w momencie zakończenia konstrukcja wytrzyma 10 sekund.
5. Element twórczy - ułożenie wierszyka z podanymi przez organizatora hasłami. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby, ułożą wierszyk w czasie 3 minut ale nie pojawią się minimum 2 rymy.

# GRA MIEJSKA PRZYGODA Z TATĄ data: 18.06.2023 r.

- c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie, ułożą wierszyk w czasie 3 minut i pojawią się minimum 2 rymy.
6. Konkurencja zagadkowa polegająca na rozwiązaniu zagadki związanej z lokalnym dziedzictwem. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby i odgadną minimum 1 zagadkę.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie i odgadną minimum 3 zagadki.
7. Konkurencja sprawnościowa - przejście toru przeszkód. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale nie każdy pokona tor w mniej niż minutę.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie i każdy pokona tor w mniej niż minutę.
8. Konkurencja lekkoatletyczna - pchnięcie kulą/piłką lekarską. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale średnia rzutów nie będzie równa/większa 5 metrów.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie i średnia rzutów będzie równa/większa 5 metrów.
9. Gra w golfa - polegająca na trafieniu piłeczką golfową do 5 dołków z udziałem całej drużyny. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale nie trafią do 5 dołków wykonując nie więcej niż 15 uderzeń.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie i trafią do 5 dołków wykonując nie więcej niż 15 uderzeń.
10. Gra „niespodzianka” - do zaliczenia zadanie wylosowane przez rodzinę lub gra związana z pierwszą pomocą. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: **2**.
  - a) Drużyna otrzymuje 0 punktów, jeśli w realizację zadania nie zostaną zaangażowane wszystkie osoby.
  - b) Drużyna otrzymuje 1 punkt, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie osoby ale nie wykonają poprawnie zadania.
  - c) Drużyna otrzymuje 2 punkty, jeśli w realizację zadania zostaną zaangażowane wszystkie i poprawnie wykonają zadanie.

## VIII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 18 czerwca 2023 r. o godz.:

# GRA MIEJSKA PRZYGODA Z TATĄ data: 18.06.2023 r.

- a) 13:00 – dotyczy Chorzowa, Łodzi, Opola, Szczecina, Warszawy
  - b) 15:00 – dotyczy Nidzicy.
2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do 20 minut przed planowanym czasem zakończenia gry.
  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 do momentu dotarcia do punktu finałowego i zdania karty w punkcie rejestracyjnym (po uwzględnieniu dodatkowej punktacji opisanej w pkt. VI.2. i VI.3.).
  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 zakończenia gry 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. VI.2. i VI.3.).
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 Akademickim Związku Sportowym Centralnym Ośrodku Sportu Akademickiego Oddział w Wilkasach (Mazury), w wybranym terminie, zgodnie z dostępnością miejsc w ośrodku. Bon jest do wykorzystania przez maksymalnie 4 osoby (w szczególnych przypadkach liczba osób do uzgodnienia z organizatorem).
6. Wyłonienie zwycięzców oraz losowanie nastąpi podczas finału gry.
7. W przypadku nieobecności uczestnika podczas losowania w pobliżu mety, nagroda specjalna zostanie ponownie rozlosowana.

## 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.