

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. Miejsca realizacji gry zostaną określone na stronie www.przygodaztata.azs.pl do środy, 14 czerwca 2023 r. Dokładne miejsca startu mogą zostać wskazane do piątku, 16 czerwca 2023r.

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, 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. 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 po trasie mogą przemieszczać się w dowolny sposób. W momencie startu wszyscy uczestnicy winni poruszać się pieszo. Wyjątek na starcie stanowią osoby z niepełnosprawnościami oraz niemowlęta (możliwość startu w wózku).

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.

GRA MIEJSKA PRZYGODA Z TATĄ data: 18.06.2023 r.

VIII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 18 czerwca 2023 r. o godz.:
 - 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. Jedna drużyna rodzinna może wylosować maksymalnie jeden voucher.
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.