

## REGULAMIN GRY TERENOWEJ

### „Aktywnie w rocznicę Bitwy pod Komarowem 1920”

organizowanej w ramach projektu pn. „Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo”

#### I. CELE:

1. Rozwijanie integracji, uczenie współzawodnictwa w grupie, posługiwania się mapą i orientacji w terenie oraz dzielenia się zadaniami.
2. Poznanie historii i topografii gminy Komarów-Osada
3. Popularyzacja turystyki rowerowej i pieszej oraz poznawanie terenów Gminy Komarów-Osada, promocja środowiska geograficzno-krajobrazowego,
4. Propagowanie aktywnych form wypoczynku oraz zdrowego trybu życia,
5. Stwarzanie warunków do aktywnego wypoczynku,
6. Edukacja ekologiczna,
7. Kształcenie umiejętności współdziałania w grupie i pracy zespołowej,
8. Integracja dzieci, młodzieży, dorosłych z terenu gminy i regionu,
9. Integracja rodzin, konsolidacja więzi rodzinnych poprzez rekreację.

#### II. ORGANIZATORZY:

1. Stowarzyszenie „Aktywni w kulturze”,
2. Szkoła Podstawowa im. H. Sienkiewicza w Komarowie-Osadle
3. Jednostka Ochotniczej Straży Pożarnej w Antoniówce,

#### III. MIEJSCE I TERMIN GRY TERENOWEJ:

1. Gra terenowa odbędzie się na terenie Gminy Komarów-Osada, **10 października 2021 roku**,
2. Start i meta : Antoniówka – Stara szkoła

#### IV. ZASADY ROZGRYWANIA GRY I WYŁANIANIA ZWYCIĘZCÓW:

1. Każda drużyna liczy 4-5 zawodników.
2. Drużyny uczestniczące w grze terenowej w oparciu o przekazane mapy wyruszają na trasę gry. Drużyna powinna mieć ze sobą kompas. Organizator na wniosek drużyny może udostępnić kompas, który należy zwrócić na mecie.



Gra terenowa organizowana jest w ramach projektu pn. „Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo” dofinansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 realizowany przez Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze w Komarowie-Osadle



3. Przed wyjściem każda grupa otrzymuje kartę startową z wpisaną godziną wyjścia i tabelą do wpisywania punktów oraz mapę.
4. Trasa prowadzi przez teren gminy Komarów-Osada i nie jest oznaczona, na mapie są zaznaczone jedynie punkty, w których Organizator przewidział zadania do wykonania. **DRUŻYNY PO TRASACH PORUSZAJĄ SIĘ NA ORIENTACJĘ**, sami wytyczają trasy w oparciu o posiadane mapy i kompasy.
5. Po drodze grupy mają do wykonania zadania, za które otrzymują punkty.
6. Zadaniem drużyny jest dotarcie do wszystkich punktów kontrolnych zaznaczonych na mapie. Na poszczególnych punktach kontrolnych drużyna musi wykonać zadania przygotowane przez organizatorów.
7. Po wykonaniu zadania w poszczególnych punktach kontrolnych drużyna otrzymuje od obserwatorów ocenę w postaci punktów (max. 10 za 1 zadanie).
8. W czasie pokonywania tras planowane jest aranżowanie sytuacji zmuszających drużyny do podejmowania działań zespołowych w celu pokonywania pojawiających się trudności. Elementy zaskoczenia nie będą wchodziły w skład zadań punktowych.
9. Ocena punktowa przyznana przez obserwatorów gry jest ostateczna.
10. Warunkiem ukończenia trasy jest stawienie się drużyny w komplecie na wszystkich punktach kontrolnych oraz dotarcie na metę do godziny 16.00.
11. Pokonanie trasy rozpoczyna się i kończy w punkcie startowym (Antoniówka-Stara Szkoła)
12. Organizator przewiduje w każdej kategorii przyznać nagrodę główną drużynie, która zdobyła największą ilość punktów. Organizator zastrzega sobie prawo innego podziału nagród.

#### **V. WARUNKI UCZESTNICTWA:**

1. Udział w grze terenowej jest bezpłatny.
2. Drużyny, których członkowie nie ukończyli 16 lat muszą mieć opiekuna, który traktowany jest jako członek drużyny.
3. Osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w Grze za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. Wszyscy uczestnicy gry muszą złożyć najpóźniej w dniu przeprowadzenia gry oświadczenia uczestnika (w załączeniu).
4. Zgłoszenia drużyny do udziału w grze terenowej przyjmowane są wyłącznie na formularzu zgłoszeniowym (w załączeniu) dostępnym na stronie [www.sokkomarow.pl](http://www.sokkomarow.pl). **DRUŻYNY ZGŁASZAMY DO 7 PAŹDZIERNIKA 2021 ROKU**.



Gra terenowa organizowana jest w ramach projektu pn. „Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo” dofinansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 realizowany przez Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze w Komarowie-Osadle



5. Formularz zgłoszeniowy podpisany przez wszystkich członków drużyny należy:
  - a. zeskanować lub zrobić zdjęcie i przesłać e-mailem na adres: [sakkomarow@wp.pl](mailto:sakkomarow@wp.pl) do dnia 7 października 2021 roku;
  - b. w przypadku osób niepełnoletnich przesłanie zeskanowanej, podpisanej zgody rodziców lub opiekunów prawnych wraz z oświadczeniem zawodnika do dnia 7 października 2021 roku;
  - c. formularz zgłoszeniowy i oświadczenia można złożyć osobiście: u organizatora (Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze ul. Kościuszki 2 do dnia 7 października 2021 roku);.
6. Organizator potwierdza udział drużyny w grze terenowej e-mailem na adres podany w formularzu zgłoszeniowym do dnia 5 października 2021 roku;
7. W dniu rozpoczęcia gry terenowej, tj. 10 października 2021 roku drużyny mają obowiązek zgłoszenie drużyny w oznakowanym Punkcie rejestracji i dostarczenie podpisanych oryginałów: karty zgłoszeniowej oraz w przypadku osób niepełnoletnich, zgody rodziców lub opiekunów prawnych wraz z oświadczeniami.
8. Dokonanie zgłoszenia drużyny jest równoznaczne ze złożeniem przez jej członków oświadczenie, iż akceptują postanowienia niniejszego regulaminu i zobowiązują się ich przestrzegać
9. W grze terenowej może brać udział maksymalnie 10 drużyn (po 5 na każdej trasie), składających się z 4-5 zawodników. Jedna osoba pełni rolę kapitana drużyny i występuje w jej imieniu. O udziale w grze decyduje kolejność zgłoszeń. Jeżeli liczba zgłoszonych drużyn będzie większa niż liczba miejsc, organizator utworzy listę rezerwową. Jeśli jakaś drużyna (najpóźniej 9 października 2021 roku;) pisemnie zrezygnuje z udziału w grze terenowej (prześle pisemną informację o rezygnacji e-mailem na adres: [sakkomarow@wp.p](mailto:sakkomarow@wp.p) lub dostarczy do organizatora) jej miejsce zajmie drużyna z listy rezerwowej.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany liczby drużyn startujących na danej trasie.
11. Organizator nie odpowiada za zaginione rzeczy lub przedmioty zawodników i innych uczestników gry terenowej.
12. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
13. GRA ODBĘDZIE SIĘ BEZ WZGLĘDU NA WARUNKI POGODOWE. NALEŻY ZABRAĆ ZE SOBĄ ODPOWIEDNI UBIÓR.
14. Rejestracja uczestników 17 września 2016 roku (na podstawie wcześniejszego zgłoszenia) od godz. 9<sup>00</sup> – 10<sup>00</sup> w Punkcie Rejestracji, Antoniówka-Stara Szkoła



Gra terenowa organizowana jest w ramach projektu pn.  
„Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo”  
dofinansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju  
Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw  
Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 realizowany przez  
Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze w Komarowie-Osadzie



15. Miejsca startu poszczególnych tras gry terenowej:

a. trasa I Rodzinna ok. 6 km o średnim stopniu trudności dla drużyn z dziećmi do lat 12 lub osobami z niepełnosprawnością, stopień trudności niski, czas przemarszu ok 3,5 godz.; strat Antoniówka –Stara Szkoła, godz. 10<sup>00</sup>.

b. trasa II ok. 16 km o wysokim stopniu trudności dla osób powyżej 16 lat . czas przemarszu ok 4,5 godz.; strat Antoniówka –Stara Szkoła, godz. 10<sup>15</sup>.

16. Drużyny startują co 5 minut.

17. Zakończenie gry terenowej o godz. 16<sup>00</sup> przy Starej Szkole w Antoniówce

18. W godzinach 16<sup>00</sup> -18<sup>00</sup> piknik,

19. Podsumowanie wyników oraz wręczenie nagród i podziękowań godz. 18<sup>00</sup>.

## **VI. NA TRASIE ZABRANIA SIĘ:**

1. spożywania alkoholu i innych środków odurzających,
2. zaśmiecania trasy gry oraz miejsc przyległych,
3. niszczenia przyrody,
5. głośnego zachowywania się.

## **VII. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORA**

1. Organizator, wszystkie osoby z nim współpracujące, a także osoby związane z przeprowadzeniem i organizacją gry nie ponoszą odpowiedzialności względem uczestników za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe, które wystąpią przed, w trakcie lub po grze;
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione podczas imprezy i za szkody wyrządzone przez uczestników;
3. Organizator ubezpiecza grę terenową w zakresie NNW i OC organizatora imprez;
4. Organizator nie zapewnia miejsca do przechowywania rzeczy uczestników.

## **VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Uczestnicy gry terenowej zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu.
2. Organizator nie odpowiada za szkody wynikłe wobec uczestników i osób trzecich.
4. Kwestie nieuregulowane niniejszym regulaminem będą interpretowane i rozstrzygane przez Organizatora tj. Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze.



Gra terenowa organizowana jest w ramach projektu pn.  
„Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo”  
dofinansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju  
Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw  
Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 realizowany przez  
Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze w Komarowie-Osadzie



5. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatora. W sprawach spornych decyzja Organizatora jest decyzją ostateczną. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestników od jego przestrzegania



Gra terenowa organizowana jest w ramach projektu pn.  
„Bitwa pod Komarowem 1920 – tożsamość i dziedzictwo”  
dofinansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju  
Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw  
Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 realizowany przez  
Stowarzyszenie Aktywni w Kulturze w Komarowie-Osadzie

