

# **REGULAMIN**

## **§ 1. Organizator**

1. Organizatorem gry pt. "Na ratunek królewskiej parze" zwanej dalej "Grą" jest firma W Trakcie Gry Wojciech Karolewski.
2. Gra organizowana jest na zlecenie i przy współpracy ze Szkołą Podstawową numer 1 Marii Dąbrowskiej we Wrocławiu.
3. Gra jest organizowana w ramach Wielkiego Pikniku Rodzinnego Rodziców SP1 we Wrocławiu.

## **§ 2. Uczestnictwo**

1. Gra dostępna jest dla dwóch grup wiekowych.
  - 1a) Grupa wiekowa 6-10 - klasy 1-3, zwana dalej grupą I.
  - 1b) Grupa wiekowa 10-13 - klasy 4-6, zwana dalej grupą II.
2. Gracze dobierają się w drużyny liczące 2-3 członków. Jedna osoba może być członkiem wyłącznie jednego zespołu. Gracze sami decydują z kim chcą być w drużynie.
  - 2a) Jeśli gracze dobiorą się w drużyny mieszane (gr I i II) to traktowani są jako drużyna z grupy II.
3. Każda drużyna z gr. I musi chodzić z pełnoletnim opiekunem.
4. Gra jest dla uczestników bezpłatna.

## **§ 3. Czas i miejsce rozgrywki**

1. Gra odbywa się na terenie budynku SP1 oraz jej boiska szkolnego.
2. Oficjalny start odbywa się o godzinie 9.30. Kolejne drużyny mogą rozpoczynać grę aż do godziny 11.00
3. Każda drużyna ma maksymalnie godzinę na uczestnictwo w grze. Czas gry dla danej drużyny, liczony jest od momentu otrzymania pakietu startowego do oddania sprawozdania w punkcie końcowym.
4. O godzinie 12.30 nastąpi oficjalne ogłoszenie wyników.

## **§ 4. Punktacja**

1. Zadania podzielone są na dwa rodzaje:
  - 1a) stacje bezobsługowe - uczestnicy muszą rozwiązać zagadkę i nanieść odpowiedź na sprawozdanie końcowe
  - 1b) stacje obsługowe - gracze wykonują zadania przed organizatorem, który po zakończeniu zadania przyznaje drużynie punkty.
2. Rodzaje stacji.
  - 2a) Każda stacja bezobsługowa da drużynie 0-3 pkt. (w zależności od poprawności wykonanych zadań).
  - 2b) Każda stacja obsługowa da drużynie 0-5 pkt. (w zależności od poprawności wykonywanych zadań).
3. W niektórych zadaniach można otrzymać punkty cząstkowe, za fragmentaryczne rozwiązanie zadania. W innych, organizatorzy przyznają maksymalną ilość punktów, albo nie przyznają ich wcale.
4. Ilość punktów przyznawanych przez organizatorów za wypełnienie poszczególnych zadań nie podlega dyskusji i/lub reklamacjom.
5. Za każde 2 minuty rozgrywki, drużynie odejmowany jest 1 punkt. (czyli maksymalnie drużyna dostanie - 30 pkt. (słownie trzydzieści punktów karnych) za czas rozgrywki.

6. Grę można zakończyć wcześniej niż po godzinie (wtedy liczba punktów odjętych za czas jest liczona według wzoru w punkcie 4.)
7. W przypadku remisu wygrywa drużyna, która posiadała więcej punktów za wypełnione zadania. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, wtedy wygrywa drużyna, która posiadała więcej stacji zaliczonych na maksymalną liczbę punktów.

#### **§ 5. Inne zasady**

1. W kwestiach spornych, rację ma zawsze organizator.
2. W razie jakichkolwiek wątpliwości organizator będzie się starał działać zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku. Gracze zobowiązani są do tego samego.
3. Dla drużyn, które zajmą pierwsze trzy miejsca (w obydwu kategoriach wiekowych) przewidziane są drobne upominki.
4. W przypadku łamania niniejszego regulaminu lub innych zachowań uznanych za niedopuszczalne, organizator ma prawo usunąć z gry uczestnika lub całą drużynę. Skutkuje to dyskwalifikacją niezależnie od wyniku zdobytego dotychczas w grze.
5. Grając w grę gracze akceptują niniejszy regulamin.
6. Gracze wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich wizerunku, zdjęć z gry, nazwy i wyniku ich drużyny w materiałach marketingowych organizatora oraz współorganizatora.
7. Gracze biorą udział w grze na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ich życie, zdrowie ani żadne inne szkody jakich mogą doznać podczas gry.