



ZASADY GRY MIEJSKIEJ

„POLICZMY SIĘ Z NISKĄ EMISJĄ”

1. W Grze udział biorą drużyny, w skład których wchodzi **5 zawodników**.
2. Maksymalna ilość drużyn biorących udział w Grze to **10 drużyn**.
3. Drużyna, by wziąć udział w Grze musi w pełni zaakceptować warunki **Regulaminu Gry** oraz złożyć w dniu rozgrywki wymagane **Dokumenty Rejestracyjne** (do pobrania ze strony www.bydgoszczliczypiece.pl).
4. O zakwalifikowaniu drużyny do Gry decyduje Organizator na podstawie przesłanego **formularza zgłoszenia**, dostępnego na stronie www.bydgoszczliczypiece.pl.
5. Skład drużyny od momentu przesłania formularza zgłoszenia do dnia rozgrywki może ulec zmianie. W zależności od powodu zmiany Organizator może zaakceptować zmieniony skład przy rejestracji drużyny w dniu rozgrywki lub też zdecydować o dyskwalifikacji danej drużyny. Wówczas miejsce drużyny zdyskwalifikowanej będzie mogła zająć drużyna z **listy rezerwowej**.
6. Drużyny po wykonaniu pierwszego zadania startowego otrzymają **Mapę Gry**. Każda drużyna otrzyma taką samą Mapę Gry.
7. Podczas rozgrywki każda drużyna zobowiązana jest dotrzeć do wszystkich punktów zadaniowych oznaczonych na Mapie Gry. Jeśli z jakichś powodów drużyna ominie punkt zadaniowy znajdujący się na trasie - zostanie zdyskwalifikowana.
8. Za prawidłowe rozwiązanie zadań drużyna otrzyma od Arbitrów **punkty oraz symbole**, które będą potwierdzeniem dotarcia do danego punktu zadaniowego. Każda drużyna zobowiązana jest do zebrania arkuszy z punktacją oraz symboli z każdego punktu zadaniowego i dostarczenia ich Organizatorom po przekroczeniu linii mety. W przypadku zagubienia punktów lub symboli - drużyna otrzyma punkty karne lub może zostać zdyskwalifikowana - ostateczną decyzję podejmie Organizator.
9. Za błędne wykonanie zadania drużyna nie otrzyma punktów.
10. Pomiar czasu dla wszystkich drużyn rozpocznie się, kiedy główny koordynator gry oznajmi rozpoczęcie słowami: „Czas - start!”.
11. Pomiar czasu drużyny zakończy się w momencie, kiedy wszyscy członkowie drużyny przekroczą linię mety. Miejsce linii mety zostanie wskazane drużynom podczas rejestracji w dniu rozgrywki. Dopóki ostatnia osoba z drużyny nie przekroczy linii mety, dopóty czas nie zostanie zatrzymany.
12. Kiedy drużyna dotrze na metę, przekazuje Organizatorom arkusze punktacji oraz symbole, które otrzymała od Arbitrów, w celu zsumowania punktów i ustalenia ostatecznego wyniku osiągniętego przez drużynę.
13. Czas osiągnięty przez drużynę zostanie przeliczony w stosunku procentowym: pierwsza drużyna na mecie otrzyma 100 punktów, druga 90 punktów, trzecia 80 punktów, czwarta 70 punktów, piąta 60 punktów, szósta 50 punktów, siódma 40 punktów, ósma 30 punktów, dziewiąta 20 punktów i dziesiąta 10 punktów.
14. **Ostateczny wynik drużyny to punkty uzyskane za wykonanie zadań oraz punkty przeliczone za uzyskany czas**. Od całkowitej punktacji mogą zostać odjęte ewentualne punkty karne, jeśli drużyna otrzyma je za złamanie zasad gry.
15. W momencie zliczania punktów przez Organizatorów drużyny będą mogły skorzystać ze **Strefy Relaksu** - odpocząć, napić się i posilić przekąskami.
16. Wyniki wszystkich drużyn zostaną zapisane na **Tablicy Wyników**. Od momentu pojawienia się wyników drużyna będzie miała **10 minut na zgłoszenie ewentualnych uwag** co do ostatecznej punktacji. Wówczas Organizator na miejscu wyjaśni wszelkie wątpliwości. Jeśli drużyna we wskazanym czasie nie zgłosi uwag do punktacji, Organizator uzna zapisaną na Tablicy Wyników punktację za ostateczną. Drużyna nie będzie mogła w późniejszym terminie odwołać się od wyników, tym samym przyznanie miejsc drużynom podczas wręczania nagród uznaje się za niepodważalne, niezmiennie i ostateczne.
17. Biorąc udział w Grze, każdy będzie mógł poczuć się zwycięzcą. Podczas wręczenia nagród **każdy członek drużyny otrzyma medal oraz dyplom**. Ponadto na drużyny, które zajmą miejsca od I do III będą czekać **nagrody rzeczowe - tablety, zestawy do gry w boule oraz vouchery do kina**. Specjalną nagrodą będzie **rower**, który zostanie wylosowany spośród wszystkich uczestników Gry, bez względu na miejsce, które zajęła drużyna. Emocje pozostaną więc do samego końca!

ORGANIZATORZY

W nagłych przypadkach czy w razie jakichkolwiek problemów, drużyna może przez cały czas trwania gry kontaktować się z koordynatorami (drużyny otrzymają telefony kontaktowe do koordynatorów podczas rejestracji w dniu rozgrywki).