



Załączniknr 2

REGULAMIN „EXTREME GEOCACHING TRIAL 2016”

1. Uczestnicy występują w 3-osobowych drużynach. Podczas gry terenowej uczestnicy poruszają się zespołowo (bez opiekuna) zgodnie z przepisami ruchu drogowego.
2. Opiekun drużyny jest zobowiązany do potwierdzenia posiadania polisy ubezpieczeniowej przez uczniów na czas odbywania się gry terenowej.
3. Powyższe potwierdzenie polisy ubezpieczeniowej wraz ze zgodą opiekunów prawnych uczniów musi być przedłożone Organizatorom podczas rejestracji 3-sobowej drużyny.
4. Na starcie uczestnicy otrzymują niezbędny do gry terenowej odbiornik GPS, kompas, kartę odpowiedzi i niniejszy regulamin.
5. O kolejności startu poszczególnych drużyn decyduje losowanie.
6. Liderdrużyny otrzymuje koszulkę z wylosowanym numerem startowym i w tej koszulce porusza się przez cały czas trwania gry terenowej.
7. Każdej drużynie uczestniczącej w zawodach zostaje przydzielony przez Organizatora obserwator, który opiekuje się drużyną, a w trakcie gry terenowej czuwa nad przestrzeganiem regulaminu i zasad bezpieczeństwa.
8. Kolejna drużyna rozpoczyna grę terenową po wyjściu z pierwszego punktu grupy poprzedniej.
9. W każdej skrytce, którą trzeba odnaleźć za pomocą odbiornika GPS, znajduje się logbook, do którego każda grupa musi wpisać numer startowy i nazwę szkoły. Brak odpowiedniego wpisu powoduje niezaliczenie znalezienia danej skrytki.
10. Oprócz logbooka w skrytce znajduje się także zadanie do wykonania lub pytanie, na które drużyna powinna odpowiedzieć. Drużyna rozwiązuje zadanie lub udziela odpowiedzi na pytanie w odpowiednim miejscu na specjalnie przygotowanej karcie odpowiedzi.
11. Nierozwiązanie jakiegokolwiek zadania lub nieodpowiedzenie na jakiegokolwiek pytanie nie powoduje dyskwalifikacji drużyny.
12. Po wpisaniu się do logbooka i przeczytaniu zadania/pytania każda drużyna jest zobowiązana do schowania skrytki w to samo miejsce i zakamuflowania jej w ten sam sposób. Czynność tą będzie kontrolować Obserwator. W przypadku niespełnienia tego obowiązku na wniosek Obserwatora drużyna otrzymuje aż 3 punkty karne.



13. Każda drużyna wykonuje zadania według kolejności podanej przez Organizatorów. Warunkiem zaliczenia gry terenowej nie jest odnalezienie wszystkich skrytek.
14. Każda drużyna zdobywa punkty za odnalezienie skrytki, za prawidłowe wykonanie zadania lub prawidłową odpowiedź na pytanie, a także za czas ukończenia gry terenowej.
15. Za znalezienie jednej skrytki drużyna dostaje 3 pkt. Za udzielenie prawidłowej odpowiedzi na pytanie lub za prawidłowe wykonanie zadania drużyna otrzymuje od 1 pkt do 3 pkt (zależnie od rodzaju pytania; liczba możliwych punktów za poszczególne zadania znajduje się na karcie odpowiedzi). Poza tym każda drużyna otrzymuje punkty za czas ukończenia gry terenowej od + 5pkt do -3 pkt.
16. W przypadku takiej samej ilości punktów o kolejności decyduje liczba zdobytych punktów za wykonane zadania i udzielenie odpowiedzi na pytania, a w następnej kolejności czas ukończenia gry terenowej.
17. W trakcie trwania gry terenowej uczestnicy nie mogą korzystać z telefonów komórkowych i innych urządzeń multimedialnych w celu odnalezienia skrytki geocachingowej, odpowiedzi na pytania lub wykonania zadań. Nieprzestrzeganie tego punktu regulaminu automatycznie dyskwalifikuje całą drużynę w grze terenowej.
18. Użycie telefonu komórkowego dopuszcza się tylko i wyłącznie w sytuacjach alarmowych (względy bezpieczeństwa, zdrowia, życia).
19. Poprawność wykonanych zadań i udzielonych odpowiedzi sprawdzana będzie przez Komisję złożoną z Organizatorów „eXtreme Geocaching Trial”. Ewentualne odwołania muszą być zgłoszone w ciągu 5 minut od ogłoszenia wyników do Komisji.