

Projekt pn. „ Organizacja konnej gry terenowej oraz festynu integracyjnego na terenie LGD BUD-UJ RAZEM” finansowany jest ze środków Województwa Łódzkiego

REGULAMIN KONNEJ GRY TERENOWEJ

I. Przepisy ogólne

1. Gra terenowa pod tytułem „Konna gra terenowa”, zwana dalej Grą, odbędzie się dnia 18.10.2014 roku.
2. Gra organizowana jest przez Lokalną Grupę Działania „BUD-UJ RAZEM” w ramach projektu pn. „Organizacja konnej gry terenowej oraz festynu integracyjnego na terenie LGD BUD-UJ RAZEM” finansowanego ze środków Województwa Łódzkiego
3. Gra odbędzie się na terenie Gmin Będków, Czarnocin oraz Tuszyn, na określonym przez Organizatora obszarze.
4. Udział w grze terenowej jest bezpłatny.
5. Gra jest otwarta dla osób, które posiadają podstawowe umiejętności jeździeckie oraz niezbędne do tego sportu zaplecze. Każdy z uczestników gry zobowiązany jest do wypełnienia formularza zgłoszeniowego, deklaracji uczestnictwa oraz oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych (formularze dostępne są do pobrania w Centrum Informacji w Czarnocinie, ul. Poniatowskiego 5, na stronie internetowej www.buduj.eu oraz www.lokals.pl).
6. Organizatorzy nie przewidują ograniczeń wynikających z posiadanych przez uczestników uprawnień (odznaki jeździeckie, dyplomy, kwalifikacje) oraz członkostwa w organizacjach
7. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
8. Organizatorzy nie udostępniają koni ani sprzętu jeździeckiego.
9. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. Przepisy szczegółowe

1. Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się poprzez zdobywanie punktów pośrednich. Każdy punkt pośredni ma przypisaną odpowiednią liczbę punktów. Przez zdobycie punktu pośredniego rozumiane jest dotarcie na dany punkt i ewentualne rozwiązanie zadania. Punktacji podlega także czas pokonania trasy.

2. Drużyny

1. W Grze mogą wystartować drużyny liczące od 3 do 5 osób.

Projekt pn. „ Organizacja konnej gry terenowej oraz festynu integracyjnego na terenie LGD BUD-UI RAZEM” finansowany jest ze środków Województwa Łódzkiego

2. Zgłoszenia drużyn dokonywane są drogą mailową (m.strumillo@ebuduj.eu) lub w siedzibie Centrum Informacji w Czarnocinie, ul. Poniatowskiego 5 (tel. 516-963-991) od dnia 01.10.2014 roku.
3. Zgłoszeń należy dokonywać najpóźniej do dnia 15.10.2013 roku. Zgłaszając drużynę należy podać jej liczebność, nazwę drużyny, skład osobowy (imię i nazwisko każdego z członków drużyny) oraz jednostkę jaką reprezentują (stajnia, stowarzyszenie itp.)
4. Drużyna musi posiadać kapitana, który odpowiada za zawodników i reprezentuje drużynę na zewnątrz.
5. Maksymalna liczba drużyn, mogących wziąć udział w Grze to 5. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.

III. Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się o godzinie 10:00, przed bramą do budynku Internatu ZSR przy ul. Poniatowskiego 5 w Czarnocinie.
2. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
3. Zanim drużyna uda się na miejsce startu, sędzia główny wraz z weterynarzem ma obowiązek sprawdzić stan zdrowia koni biorących udział w grze.
4. Drużyny startują z miejsca startu w odstępach dziesięciominutowych. Kolejność startu wyłania losowanie przeprowadzone przez Organizatora. O kolejności startu członkowie drużyn dowiadują się w momencie zbiórki.
5. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
 - a) peleryn przeciwdeszczowych
 - b) co najmniej jednego cyfrowego aparatu fotograficznego (może być w wbudowany w telefon)
 - c) co najmniej jednego urządzenia do pisania (ołówki, długopis, pióro itp.)
6. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje treść questu „Zielony Labirynt w Parku Szkolnym” następnie Kapitan deleguje minimum dwóch zawodników, których zadaniem jest przejście questu w jak najkrótszym czasie. Po przejściu questu (dowodem jest przybita pieczętka na tylnej części ulotki) drużyna otrzymuje pierwszą z czterech Kart Zadań.
7. Karta Zadań zawiera spis wskazówek umożliwiających dotarcie do określonych miejsc, w których znajdować się będą chorągiewki oznaczające pokonanie danego etapu gry oraz zadania do wykonania przez drużynę.
8. Każda z czterech kart zadań dotyczy innego odcinka, kolejne karty drużyna otrzymuje po przejściu poprzedniego odcinka.
9. Każdy odcinek zakończony jest bramką kontrolną. Na bramce kontrolnej weterynarz bada tętno konia przez 1 minutę. Tętno nie powinno przekroczyć 64 uderzeń na

Projekt pn. „ Organizacja konnej gry terenowej oraz festynu integracyjnego na terenie LGD BUD-UI RAZEM” finansowany jest ze środków Województwa Łódzkiego
minutę. Jeśli choć jeden z koni w drużynie nie przejdzie kontroli pozytywnie, drużyna

czeka na bramce 15 minut, do ponownego badania. Drużyna otrzymuje kolejną część Karty Zadań w momencie pozytywnego przejścia bramki kontrolnej.

10. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 180 minut. Spóźnienia są karane punktami ujemnymi wg zasady: każde 10 minut ponad określony czas – 10 pkt / każde rozpoczęte 10 minut przed określonym czasem + 10 pkt.
11. Drużyny poruszają się wyłącznie pieszo oraz konno.
12. Korzystanie z Internetu jest dozwolone.
13. Zdobycie punktu pośredniego powinno zostać udokumentowane wykonaniem zdjęcia członków drużyny (wszystkich z wyłączeniem osoby robiącej zdjęcie) w danym punkcie pośrednim oraz w przypadkach uzasadnionych wykonanie zadania. Całą trasę drużyny powinny pokonać razem, bez rozdzielania się.
14. Po przybyciu na określoną w momencie startu metę (bramka kontrolna nr IV) po pozytywnej kontroli weterynaryjnej kapitan drużyny oddaje mapy oraz chorągiewki sędziemu głównemu który zapisuje czas zakończenia gry.
15. Po weryfikacji czasów oraz wykonanych zadań ogłaszane są wyniki. O klasyfikacji końcowej decyduje liczba zdobytych punktów.
16. W razie zdobycia przez dwie lub więcej drużyn tej samej liczby punktów o kolejności końcowej decydować będzie:
 - a) liczba punktów zdobytych z odpowiedzi na pytania dodatkowe z zakresu działalności lokalnej grupy działania oraz lokalnego szlaku konnego
17. Decyzja sędziego jest nieodwracalna.

IV. Przepisy końcowe

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
4. Nad prawidłowym i uczciwym przebiegiem gry czuwa sędzia główny oraz dwoje sędziów pomocnych. Decyzja sędziego głównego jest ostateczna i nieodwołalna.
5. Za niezastosowanie się do poleceń sędziego, sędzia ma prawo udzielić drużynie upomnienia, trzecie upomnienie dla drużyny dyskwalifikuje drużynę z gry.
6. Sędzia po konsultacji z weterynarzem ma prawo nie dopuścić zawodnika i konia do gry.