

## **Regulamin rowerowej gry miejskiej: Stary Żarów 3.**

**1. Organizatorem trzeciej rowerowej gry miejskiej, zatytułowanej: „Stary Żarów” jest Fundacja Inicjatywa B oraz Stowarzyszenie Labiryntarium.pl**

- a) Przedstawiciele niniejszych instytucji oraz ich członkowie, mogą brać udział w rowerowej grze miejskiej tylko i wyłącznie poza konkursem.
- b) Druk materiałów promocyjnych oraz manifestów gry zapewniła Agencja Reklamowa Geospace z siedzibą w Kalnie.

**2. Trzecia rowerowa gra miejska „Stary Żarów”, obędzie się 28 kwietnia 2018 roku, na terenie miasta Żarów.**

- a) Punktem organizacyjnym, miejscem rozpoczęcia rozgrywki oraz metą gry, jest Park Miejski w Żarowie.
- b) Rowerowa gra miejska rozpoczyna się na znak organizatora i maksymalnie może trwać 90 min.

**3. Uczestnicy trzeciego „Starego Żarowa”, muszą poruszać się wyłącznie na rowerach lub pieszo, zgodnie z zasadami ruchu drogowego i na własną odpowiedzialność.**

**4. Rozgrywka historyczna determinowana jest przez scenariusz gry, zwany „manifestem”.**

- a) Każdy uczestnik „Starego Żarowa” otrzymuje manifest składający się z dwóch stron. Strona A zawiera fotografie wraz z numeracją. Strona B zawiera autorski scenariusz gry.
- b) Manifest w trakcie rozgrywki uzupełniany jest punktami w formie pieczętek oraz innych znaków, przez organizatorów rozmieszczonych na polu gry.
- c) Uczestnicy „Starego Żarowa” zobowiązani są do samodzielnego uzupełniania wskazanych przez organizatorów punktów gry, w oparciu o zdobytą wiedzę. Organizator prosi o pozostawianie wiadomości specjalnych, w miejscu ich odkrycia.

**5. Zadania opublikowane w manifestie gry, muszą być wykonane przez osobę lub osoby wchodzące w skład grupy**

- a) Organizator gry, nie ingeruje w ilość osób, wchodzących w skład poszczególnych grup, jednak nie mogą one przekroczyć 5 osób w każdej drużynie, biorących udział w grze rowerowej.

- b) Zadania mogą być realizowane w dowolnej kolejności.
- c) Organizator prosi, aby uczestnicy lub grupy biorące udział w grze, nie kierowały się w to samo miejsce, w tym samym czasie.
- d) Uczestnicy gry mogą korzystać z internetu w celu ustalenia lokalizacji obiektów opisanych w scenariuszu gry. Mogą pytać o drogę przypadkowych przechodniów.
- e) Uczestnicy „Starego Żarowa” nie mogą się rozdzielać. Wszystkie zadania muszą realizować ze wszystkimi członkami grupy.

**6. *Stwierdzone przez organizatora złamanie wyżej wymienionych zasad przez grupę lub członka grupy, grozi dyskwalifikacją całej grupy z wyścigu historycznego.***

**7. *Po wykonaniu wszystkich zadań uczestnicy „Starego Żarowa” zobowiązani są do przyjazdu na metę gry wraz z manifestem rozgrywki.***

- a) Na mecie gry organizator zapisuje czas gry poszczególnych graczy lub grup w celu wyłonienia laureatów. Czas gry w przypadku grup zapisywany jest z momentem przyjazdu ostatniego członka grupy.
- b) Uczestnicy gry oceniani są za czas gry, nieprzekraczający 90 minut oraz zdobyte punkty.
- c) Maksymalną ilość punktów jaką może uzyskać uczestnik lub grupa graczy, nie może przekraczać 10 punktów. Za przekroczenie 90 minut gry, za każde 2 minuty opóźnienia uczestnikowi rozgrywki odbierane jest 0,5 punktów.
- d) Uczestnicy gry o najmniejszym czasie gry i kompletem punktów stają się laureatami „Starego Żarowa”.
- e) Zdobywca lub zdobywcy pierwszego miejsca otrzymują nagrodę główną określoną przez organizatorów spotkania.