Regulamin rowerowej gry miejskiej: Stary Żarów 4.

1. ***Organizatorami czwartej rowerowej gry miejskiej, zatytułowanej: „Stary Żarów" są: Fundacja Inicjatywa B, Stowarzyszenie Labiryntarium.pl oraz Stowarzyszenie Rowerowy Żarów.***

   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.
   c) W organizację „Starego Żarowa" włączone są organizacje pozarządowe oraz sołectwa wsi: Mrowiny oraz Kalno oraz Młodzieżowy Ośrodek Wychowawczy w Mrowinach.
   d) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przeniesienia wydarzenia na inny termin z powodów niezależnych od organizatorów.
   e) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu gry, najpóźniej 3 dni przed dniem realizacji wydarzenia.

2. ***Czwarta rowerowa gra miejska „Stary Żarów", obędzie się 31 sierpnia 2019 roku, na terenie miasta Żarów, wsi Mrowiny oraz wsi Kalno.***

   a) Punktem organizacyjnym, miejscem rozpoczęcia rozgrywki, jest plac przed Nefrytem w Żarowie. Zapisani uczestnicy zobowiązani są do wstawienia się w miejsce rozpoczęcia rozgrywki najpóźniej 10 min przed 16:00.
   b) Drugim punktem organizacyjnym, miejscem zakończenia rozgrywki, jest plac koło boiska w Kalnie.
   c) Rowerowa gra miejska rozpoczyna się na znak organizatora i maksymalnie może trwać 180 min.
   d) Liczba miejsc jest ograniczona. W „Starym Żarowie" nie może wziąć udział więcej niż 60 graczy-rowerzystów. O uczestnictwie decyduje kolejność zgłoszeń.
   e) Aby uczestniczyć w „Starym Żarowie" należy wysłać na adres: wezmeudzial@inicjatywab.pl zgłoszenie zawierające następujące dane: imię i nazwisko, wiek, numer telefonu oraz nazwę grupy.
   f) Zgłoszenia przyjmowane są w okresie: 19.07.2019-24.08.2019 r.
   g) W przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda od opiekunów prawnych. Zgodę na udział osób niepełnoletnich należy stworzyć samodzielnie. Podpisany, zeskanowany dokument należy przesłać na adres: wezmeudzial@inicjatywab.pl.
   h) Po otrzymaniu zgłoszenia organizatorzy skontaktują się z uczestnikami w celu ustalenia szczegółów np. rozmiaru kamizelek.

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 indywidualny oraz lider grupy „Starego Żarowa” otrzymają 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 pieczątek 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 manifeście 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, biorącej 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 180 minut oraz zdobyte punkty.

c) Maksymalną ilość punktów jaką może uzyskać uczestnik lub grupa graczy, nie może przekraczać 11 punktów. Za przekroczenie 180 minut gry, za każde 5 minut opóźnienia uczestnikowi rozgrywki odbierane jest 0,5 punktów.
d) Jeden punkt dodatkowy otrzymuje uczestnik lub grupa graczy, którzy przystąpią do rozgrywki w tematycznym przebraniu.
e) Uczestnicy gry o najmniejszym czasie gry i kompletem punktów stają się laureatami „Starego Żarowa".
f) Zdobywca lub zdobywcy pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca otrzymują nagrody główne określone przez organizatorów spotkania.

8. Postanowienia końcowe

a) Ilość nagród oraz ich specyfikę, organizatorzy spotkania opublikują na stronie internetowej: http://inicjatywab.pl/stary-zarow-4/ oraz wydarzeniu facebookowym: https://www.facebook.com/events/480203942799092/, najpóźniej tydzień przed wydarzeniem.
b) W ramach „Starego Żarowa" organizatorzy przeprowadzą konkurs na najbardziej widowiskowy strój rowerzysty z lat 30-40-tych XX wieku.
c) Każdy z zapisanych graczy „Starego Żarowa" może przebrać się tematycznie na potrzebę konkursu.
d) Organizatorzy „Starego Żarowa" nagrodzą najlepiej przemyślane stroje, po zakończeniu rozgrywki rowerowej.
e) Każdy indywidualny uczestnik „Starego Żarowa" lub lider grupy otrzymają kamizelkę z nazwą grupy.
f) Każdy uczestnik „Starego Żarowa" otrzyma pakiet startowy.
g) Po zakończeniu rozgrywki rowerowej, na mecie „Starego Żarowa" odbędzie się grill lub ognisko.