

Regulamin gry terenowej

**pt.: *Wśród lasów, pól i jezior, czyli co nie tylko Żwirek i Muchomorek
wiedzieć powinni o krajobrazie Suwalszczyzny.***

W roku 2016 mija 40 lat od chwili powołania do życia dwóch pierwszych parków krajobrazowych w Polsce – Suwalskiego i Wigierskiego. Tegoroczna edycja gry terenowej odwołuje się głównie do walorów krajobrazowych. Przewidziane są dwie gry terenowe, które będą przeprowadzone na terenie Wigierskiego Parku Narodowego w dniu 4 czerwca i Suwalskiego Parku Krajobrazowego w dniu 30 lipca. Zapraszamy do udziału, tym bardziej, że na zwycięzców w obu grach czekają niezwykle nagrody. Podwójny zwycięzca, który zajmie w obu grach miejsce w pierwszej trójce otrzyma w nagrodę prawdziwy stary zamek.

Czas: 30 lipca 2016 roku

Miejsce startu i mety: Turtul - Malesowizna, Suwalski Park Krajobrazowy

Rejestracja drużyn: 9.30 – 10.00

Czas trwania: 10.00 – 13.00

Poczęstunek i wręczenie nagród: 13.30 – 14.00

1. Uczestnicy:

Do gry zapraszamy drużyny, liczące od 3 do 7 osób, które zgłoszą chęć udziału w rywalizacji przesyłając do dnia 28 lipca 2016 na adres e-mail: turtulspk@gmail.com wypełniony formularz zgłoszeniowy. Zgłosić się także można w dniu gry w punkcie startowym – w Siedzibie Suwalskiego Parku Krajobrazowego. W drużynie musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, która będzie formalnym opiekunem młodszych uczestników gry. Dopuszcza się udział osobników, którzy nie są ludźmi (a są np. zwierzętami) jednak pod kontrolą opiekuna (np. człowieka). Wyklucza się jednak wariant, gdy zwierzę służy jako wierzchowiec dla opiekuna, którym jest człowiek; sytuacja odwrotna jest dopuszczalna.

Przewidziane są dwie trasy: krótsza (7,0 km) i dłuższa (10,0 km) do wyboru.

Na trasie przewidziane są zadania do wykonania .

2. Miejsce:

Gra rozpoczyna się w punkcie startowym w Turtulu w siedzibie Suwalskiego Parku Krajobrazowego.

3. Przebieg gry:

- Pomiędzy godzinami 9.30 a 10.00 drużyny, które zgłosiły chęć udziału w grze, powinny przyjść do miejsca startu, gdzie otrzymają kartę, z oznaczonym kolorem trasy (dla uczestników, którzy będą mieli do pokonania trasę dłuższą przewidziane są dwa kolory – zielony i czerwony, a dla grup, które zamierzają pokonać trasę krótszą kolory różowy i błękitny) oraz polami, w których wpisywane będą wyniki rywalizacji. Osoby prowadzące rejestrację drużyn wskażą miejsce i czas rozpoczęcia gry przez poszczególne zespoły. Od wyznaczonego punktu startu do kolejnych

punktów prowadzić będą kolorowe strzałki (czerwone i zielone lub różowe i błękitne). Przy rozpoczęciu gry (w miejscu startu), wpisany zostanie czas przystąpienia do rywalizacji (godzina i minuta).

- Na każdym z przystanków drużyny wykonywać będą zadania praktyczne i odpowiadać na pytania. Treść pytań dotyczyć będzie ogólnej wiedzy przyrodniczo-geograficznej, walorów przyrodniczych i kulturowych Suwalskiego Parku Krajobrazowego bądź związanych z historią regionu.
- Za każde dobrze wykonane zadanie lub prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje punkty ujemne, od 1. do 3. Sumę uzyskanych punktów odnotuje na karcie drużyny osoba prowadząca grę na poszczególnych przystankach.

4. Wyniki:

- Po pokonaniu całej trasy („zaliczeniu” wszystkich punktów) drużyny zgłaszać się będą do punktu końcowego (mety) przy siedzibie Suwalskiego Parku Krajobrazowego, gdzie nastąpi wpisanie do karty czasu zakończenia rywalizacji (godziny i minuty).
- Punktowy wynik każdej drużyny zostanie obliczony przez jury według następującej formuły:

Liczba minut spędzonych na trasie (1 minuta = 1 pkt) + suma punktów uzyskanych na wszystkich stanowiskach. W grze terenowej zwycięży drużyna, która uzyska najmniejszą liczbę punktów związaną z pokonaniem trasy i największą liczbę punktów z zadań wykonanych na trasie.

5. Nagrody:

W grze wygrywa każdy uczestnik, gdyż na każdym z przystanków otrzyma drobny upominek. Nagrody rzeczowe otrzymają 3 zwycięskie drużyny oraz drużyny wyróżnione przez jury.