

REGULAMIN XXII KINO

1. NAZWA

Kniejowa Impreza na Orientację, zwana dalej w regulaminie KINO.

2. CELE KINO

- 2.1 Spędzenie aktywnie czasu na świeżym powietrzu.
- 2.2 Praktyczne sprawdzenie swoich umiejętności w posługiwaniu się mapą i kompasem.
- 2.3 Ukazanie uczestnikom malowniczych terenów Wzgórz Piastowskich.
- 2.4 Integracja z osobami z innych środowisk oraz poznawanie ludzi o podobnych zainteresowaniach.
- 2.5 Rywalizacja oraz wyłonienie najlepszych osób w danych kategoriach wiekowych.

3. TERMIN I MIEJSCE

- 3.1 KINO odbędzie się dnia **22.04.2023** na terenie **Wzgórz Piastowskich** w Zielonej Górze.
- 3.2 **Rozpoczęcie** KINO zaplanowane jest na godzinę **9:15** pod Zielonogórskim Amfiteatrem (od strony parkingu).
- 3.3 **Zakończenie** KINO zaplanowane jest na godzinę **14:30** w tym samym miejscu.

4. TRASY

- 4.1 **(Z) Zuchy** (możliwy start w parach) – grupa wiekowa 6-10 lat. (**Szkoła Podstawowa klasy 1-3**)
- 4.2 **(H) Harcerze** (możliwy start w parach) – grupa wiekowa 10-13 lat (**Szkoła Podstawowa klasy 4-6**).
- 4.3 **(HS) Harcerze Starsi** – grupa wiekowa 13-16 lat (**Szkoła podstawowa klasa 7 i 8 oraz 1 liceum**).
- 4.4 **(W) Wędrownicy i Instruktorzy** – ukończone 16 lat. (**Liceum klasy 2-4**)
- 4.5 **(R) Rodzice** (możliwy start w parach) – rodzice harcerzy (**bez ograniczeń wiekowych**)

5. ZASADY PUNKTACJI I WSPÓŁZAWODNICTWA

- 5.1 Zwycięża uczestnik lub zespół, który potwierdził obecność przy wszystkich punktach kontrolnych (PK) w najkrótszym czasie. W przypadku, gdy żaden uczestnik lub drużyna nie potwierdzi obecności przy wszystkich PK wygrywa uczestnik lub drużyna, który potwierdzi ich najwięcej w najkrótszym czasie.

6. PUNKT KONTROLNY

- 6.1 **Punkt kontrolny (PK)** - jest to papierowy lampion w kształcie kwadratu o wymiarach 30cm x 30cm podzielony po przekątnej w kolorach białym (lewy górny róg) i czerwonym (prawy dolny róg) - **załącznik 1**.
- 6.2 Każdy punkt kontrolny w lewym dolnym rogu ma podany swój **numer kontrolny**, który odpowiada numerowi w tabeli na karcie uczestnika.
- 6.3 Przy punkcie kontrolnym znajduje się przyrząd do potwierdzania tego punktu (perforator).
- 6.4 Na terenie gry mogą znajdować się punkty mylne (PM) - należy zatem dokładnie sprawdzać numer punktu przed zaznaczeniem perforatorem pola na karcie startowej.

7. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- 7.1 Aby punkt został uznany za zaliczony, odpowiedni perforator musi przedziurawić przygotowane do tego pole na karcie startowej – przykład prawidłowo zaznaczonego pola pokazano w **załączniku 2**.
- 7.2 Perforatory, którymi należy zaznaczyć zdobycie punktu mają różne wzory - aby uniknąć błędów należy dokładnie sprawdzić numer znajdujący się na chorągiewce z numerem na karcie startowej uczestnika.
- 7.3 W przypadku stwierdzenia, że w miejscu zaznaczonym na mapie przez organizatora lub wynikającym z zadań lokalizacyjnych nie ma ustawionego punktu kontrolnego, dokonuje się zapisu BPK (brak punktu kontrolnego) z dodaniem numeru lub oznaczenia tego PK. Należy zgłosić to pierwszemu napotkanemu Budowniczem Trasy.
- 7.4 W karcie startowej nie powinno się kreślić czy ponownie przebijać tego samego pola perforatorem. Takie działanie może zostać zakwalifikowane jako podrabianie karty startowej i ukarać dyskwalifikacją.
- 7.5 W przypadku stwierdzenia pomyłki podczas potwierdzenia PK błędnie zaznaczony punkt należy wziąć w kółko własnym przyborem do pisania i właściwy punkt potwierdzić w jednym z dodatkowych pól kontrolnych (nieoznaczonych numerem) i wpisać numer potwierdzonego PK.

8. WARUNKI UCZESTNICTWA

8.1 Zespół lub uczestnik, aby wziąć udział w zawodach musi:

- Posiadać co najmniej jeden naładowany telefon komórkowy
- Zostać zgłoszony przez drużynowego w terminie
- Mieć opłacone wpisowe
- Mieć opłaconą bieżącą składkę członkowską (jeżeli uczestnik jest członkiem ZHP)
- Widnieć w systemie ewidencyjnym TIPI (jeżeli jest członkiem ZHP)

9. WARUNKI UKOŃCZENIA

9.1 Zespół lub uczestnik, aby mógł być sklasyfikowany musi:

- potwierdzić co najmniej jeden punkt kontrolny (PK),
- w komplecie przybyć na metę przed jej zamknięciem,
- oddać kartę startową w stanie umożliwiającym sędziemu identyfikację potwierdzeń
- poruszać się pieszo od momentu otrzymania mapy oraz karty startowej do momentu ich oddania

9.2 Zespół lub uczestnik może zostać zdyskwalifikowany na imprezie za:

- dokonywanie samowolnych zmian w ustawieniu punktów kontrolnych,
- niszczenie punktów kontrolnych lub przyrządów do ich potwierdzania,
- nieuzasadnione używanie urządzeń elektronicznych do porozumiewania się na odległość lub określania położenia w terenie
- używanie map niedostarczonych i niedopuszczonych przez organizatora w skali większej niż 1:50 000.
- podrabianie potwierdzeń na karcie startowej,
- używanie niedozwolonego środka transportu
- korzystanie z pomocy osób trzecich przy pokonywaniu trasy,
- nieprzestrzeganie Prawa Harcerskiego.

10. POMOC UCZESTNIKOM (PROBLEMY Z ORIENTACJĄ)

10.1 Uczestnik może korzystać z otrzymanej od organizatorów kolorowej mapy.

10.2 Uczestnicy mają prawo korzystać z kompasu lub busoli.

10.3 Po terenie gry poruszają się Budowniczy Tras odpowiedzialni za określone sektory gry. Osoby te mogą w razie problemów wskazać uczestnikowi miejsce, w którym się aktualnie znajduje i pomóc w zorientowaniu mapy.

10.4 W razie nienapotkania Budowniczego Trasy problemy z orientacją należy zgłosić telefonicznie Kierownikowi Zawodów XXII KINO.

11. ZGŁOSZENIA

11.1 Zgłoszenia należy przesłać do dnia 07.04.2023r. godz. 23:59 na adres igor.gasiorowski@zhp.net.pl

11.2 Zgłoszenia dokonują drużynowi, za wszystkie patrole ze swojej drużyny, w jednym mailu przy pomocy formularza zgłoszeniowego.

11.3 Zgłoszenie pojedynczego patrolu/zespołu musi zawierać: Imię i nazwisko uczestnika/ów, przydział do drużyny, wiek/trasę na jaką się zgłasza/ją i numer ewidencyjny ZHP. **W przypadku osób niezrzeszonych zamiast numeru ewidencyjnego ZHP należy podać PESEL i adres uczestnika.**

11.4 Jeżeli uczestnicy startują w parach należy zaznaczyć to w zgłoszeniu.

11.5 Na 20 zgłoszonych uczestników przypada 1 pełnoletni opiekun, który podpisuje się na dokumentach zatwierdzania imprezy w Hufcu Zielona Góra ZHP – **w razie problemów ze znalezieniem opiekuna proszę skontaktować się z organizatorami.**

11.6 Zgłoszony uczestnik może zrezygnować z udziału bez podania przyczyny do dnia 20.04.2023r. godz. 23:59. W przypadku rezygnacji po tym terminie nie będzie możliwości zwrotu wpisowego.

11.7 Zgłoszenie grupy uczestników przez ich opiekuna jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień regulaminu przez uczestnika/uczestników zgłoszonych.

11.8 Potwierdzeniem przyjęcia zgłoszenia jest zwrotna wiadomość e-mail przesłany w ciągu 24h od momentu wpłynięcia zgłoszenia.

12. WPISOWE

12.1 Wpisowe podczas XXII KINO wynosi 10 zł.

12.2 W ramach wpisowego organizatorzy zapewniają: kolorową mapę, kartę startową uczestnika lub zespołu, napój i coś słodkiego, zajęcia dla oczekujących na start i dla tych, którzy ukończyli już bieg, znaczek

okolicznościowy, nagrody dla najlepszych, a także szkolenie INO przed startem dla osób, które biorą udział z KINO po raz pierwszy (zostaną im tam wyjaśnione zasady imprezy oraz podstawowa wiedza z orientacji w terenie)

- 12.3** Wpłaty należy przelać na konto bankowe Hufca Zielona Góra ZHP **do dnia 07.04.2023r. do godz. 23:59**
KONTO: Bank Zachodni WBK S.A. I O/Zielona Góra, 43 1090 1535 0000 0000 5301 9261
TYTUŁ DLA CZŁONKÓW ZHP: DSCZ KINO imię nazwisko
TYTUŁ DLA OSÓB NIEZRZESZONYCH: Darowizna na KINO

13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 13.1 W sprawach nieunormowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają w pierwszej kolejności postanowienia przepisów prawa, w szczególności Kodeksu Cywilnego.
- 13.2 Za rozwiązywanie ewentualnych konfliktów i nieścisłości w regulaminie odpowiedzialny jest Kierownik Zawodów XXII KINO i posiada on głos decydujący.
- 13.3 W razie dalszych roszczeń sprawa rozpatrywana jest wspólnie przez Kierownika Zawodów XXII KINO i Komendanta Hufca Zielona Góra ZHP.
- 13.4 Podczas trwania KINO na miejscu będzie obecny ratownik, który udzieli pierwszej pomocy w sytuacjach tego wymagających.
- 13.5 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe wyrządzone przez innych uczestników i osoby postronne, które wystąpią przed, w trakcie lub po KINO. Podczas trwania zawodów za uczestników odpowiedzialni są ich opiekunowie.
- 13.6 Przez wzięcie udziału w KINO uczestnik wyraża zgodę i zezwala na wykorzystanie podanych przez niego danych osobowych na potrzeby przesłania do Uczestnika informacji o przyszłych imprezach, a także na wewnętrzne potrzeby administracyjne i analityczne, zgodnie z Ogólnym Rozporządzeniem o Ochronie Danych Osobowych 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku (RODO), uczestnikowi przysługuje prawo do wycofania takiej zgody i może to zrobić w dowolnym momencie kierując korespondencją na adres Organizatora.
- 13.7 Organizator KINO, Patroni i Sponsorzy są uprawnieni do wykorzystania wizerunku, wypowiedzi i danych osobowych poszczególnych uczestników, biorących udział w KINO, przy czym wizerunek i dane te będą wykorzystywane w materiałach promujących i podsumowujących KINO.

14. KONTAKT

Kierownik Zawodów XXII KINO – Harcerz Orli Igor Gąsiorowski
e-mail: igor.gasiorowski@zhp.net.pl
Tel. 794 353 827

ZAŁĄCZNIK 1

IMPREZA NA ORIENTACJĘ - PROSZĘ NIE ZRYWAĆ

NUMER:

57

IMPREZA NA ORIENTACJĘ - PROSZĘ NIE ZRYWAĆ

ZAŁĄCZNIK 2

karta startowa

KINO



imię i nazwisko:

trasa:

START:

META:

CZAS:

PUNKTY:
