

Zasady gry terenowej „Na trOPPie Giżyckich tajemnic ”

1. Nagrodą dla zwycięskiej drużyny jest pompowane koło do ciągnięcia za motorówką [SPINERA Flight 3](#), więc drużyny muszą mieć świadomość o trudności w „podzielności” nagrody!
2. Drużyny muszą składać się z minimum 3 zawodników uczestniczących w regatach.
3. Każda grupa musi posiadać minimum jednego dorosłego opiekuna, który obejmuje/obejmują odpowiedzialność nad młodzieżą w trakcie trwania zabawy.
4. Surowo zabronione (pod groźbą DSQ) jest dzielenie się zadaniami przez drużynę. Każda drużyna musi udokumentować obecność wszystkich uczestników na danym punkcie wspólną fotografią.
5. Punkty nie posiadają oznaczeń, tylko opis. Należy poprawnie je zidentyfikować.
6. Czas Gry to 120 minut, za każdą minutę przekroczenia doliczany jest pkt karny. Czas będzie liczony dla każdego zespołu odrębnie.
7. Start zabawy spod głównego masztu portowego, drużyny wyruszają w odstępach 5-cio minutowych. Pierwszą drużynę zapraszamy do startu 30 minut po zakończeniu czasu protestowego.
8. W przypadku remisu punktowego liczy się czas pokonania trasy od wyjścia do powrotu całej grupy.
9. Nie jest obowiązkowe „zaliczenie” wszystkich punktów. Punkt zaliczany jest pod warunkiem poprawnej odpowiedzi na pytanie/zadanie z danego punktu.
10. Oznaczenie punktu nie jest jednoznaczne z jego „wagą”, oznaczenie „wagi” jest na końcu opisu danego punktu.
11. Zakończenie gry odbywa się w biurze regat, gdzie spisywany jest czas powrotu ostatniego członka drużyny.
12. Telefon „do przyjaciela” - Marta Szewczak 696420839

Powodzenia!