



## REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI GEOTYDA 2019

### I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin Mistrzostw Polski Geotyda 2019, zwany dalej w skrócie **Regulaminem**, zawiera zbiór zasad niezbędnych do przeprowadzenia V edycji Mistrzostw Polski Geotyda, zwanych dalej **Imprezą**.
2. Organizatorami Imprezy są:
  - Fundacja Geotyda,
  - Europejskie Centrum Edukacji dla Bezpieczeństwa.
3. Kontakt do Organizatorów: **+4888GEOTYDA (884368932)**, [fundacja@geotyda.org](mailto:fundacja@geotyda.org).
4. **Udział w Imprezie jest bezpłatny.**
5. Celem Imprezy jest wyłonienie najlepszego zespołu w paragrafowych grach terenowych; przyjmie ona formę zadania taktycznego opartego na testach do jednostek służb specjalnych.
6. Impreza obejmuje aktywności z obszaru tzw. sportów wymagających, ma charakter pracy zespołowej i wymaga od uczestników odporności fizycznej i psychicznej, podejmowania decyzji, wykazania się umiejętnościami przywódczymi oraz pracy w zespole.
7. W Imprezie mogą wziąć udział wyłącznie zespoły składające się z 2 osób.
8. **Nagrodą główną w Imprezie jest wycieczka zwycięskiego zespołu do Parlamentu Europejskiego wiosną 2020 roku ufundowana przez Różę Thun.**
9. Organizatorzy nie odpowiadają za żadne szkody powstałe u uczestników w trakcie trwania Imprezy.
10. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu. O fakcie takim zostaną poinformowani wszyscy uczestnicy Imprezy.

### II. CZAS, MIEJSCE ORAZ HARMONOGRAM IMPREZY

1. Impreza odbędzie się we czwartek, **24 października 2019 roku**.
2. Start Imprezy wyznaczono przy klasztorze Karmelitów Bosych w Czernej znajdującym się pod adresem: **Czerna 79, 32-065 Krzeszowice**.
3. Harmonogram Imprezy:
  - 7:00-7:45 – rejestracja w Biurze Zawodów,
  - 7:45-8:00 – odprawa przed Imprezą,
  - 8:00 – start Imprezy,
  - 18:00 – Zakończenie Imprezy i wręczenie nagród.
4. Harmonogram może ulec zmianie w zależności od przebiegu Imprezy.

### III. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. W Imprezie może wziąć udział każdy z zastrzeżeniem pkt. I.7. niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnictwo w Imprezie wymaga wcześniejszej rejestracji.
3. Aby zarejestrować zespół, należy **do 20 października 2019 roku** na adres **2019@geotyda.org** wysłać imiona, nazwiska oraz numery telefonów wszystkich członków zespołu.
4. W Imprezie może wziąć udział **maksymalnie 100 zespołów**. O uczestnictwie w niej decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Do wzięcia udziału w Imprezie niezbędne jest zgłoszenie się całego zespołu 24 października 2019 roku do Biura Zawodów zgodnie z pkt. II.2 oraz II.3. niniejszego Regulaminu.
6. Udział w Imprezie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

### IV. ZASADY ROZGRYWKI

1. W momencie startu każdy zespół otrzyma egzemplarz paragrafowej gry terenowej, zwany dalej **Kodeksem**, zawierający pojedyncze paragrafy opisujące w sposób ciągły wszystkie możliwe kombinacje przejścia trasy przygotowanej przez Organizatorów.
2. Zadaniem do wykonania jest odnalezienie i przejście przy pomocy Kodeksu prawidłowej trasy wyznaczonej przez Organizatorów.
3. Tylko jedna z zaprezentowanych w Kodeksie tras jest prawidłowa. Wybór kombinacji trasy odbywa się poprzez odpowiedzi na pytania zawarte w niektórych paragrafach. Pytania te dotyczą obiektów spotykanych na trasie.
4. Każdy paragraf opisujący określony fragment trasy został oznaczony czarną trzycyfrową liczbą z przedziału 000-999. Za każdym opisem paragrafu umieszczono trzycyfrową białą liczbę otoczoną czarnym tłem, która wyznacza kolejny paragraf z opisem terenu do przejścia lub zadaniem do wykonania.
5. Pierwszym paragrafem z opisem do wykonania jest paragraf oznaczony czarną liczbą 000, kolejnym – trzycyfrowy paragraf oznaczony białą liczbą otoczoną czarnym tłem znajdującą się za instrukcją wykonaną w paragrafie 000. Paragraf taki za każdym razem będzie się charakteryzował odmienną pierwszą cyfrą i nie znajdzie się on bezpośrednio pod aktualnie wykonywanym opisem.
6. Paragrafy w Kodeksie ułożone zostały w kolejności rosnącej zgodnie z przyporządkowanymi im liczbami. Liczby te nie decydują o kolejności ich wykonywania. Kolejność ta opisana została w pkt. IV.5. niniejszego regulaminu. Zawarto ją także w każdym Kodeksie.
7. Paragrafem kończącym rozgrywkę jest paragraf oznaczony liczbą 999. Jest to jedyny paragraf, za którym nie znajduje się biała liczba otoczona czarnym tłem kierująca do kolejnego paragrafu.

### V. ZASADY KLASYFIKACJI

1. Podstawą klasyfikacji jest **Kod** podany w wybranych paragrafach.
2. Kod składa się z ciągu cyfr oraz liter, które należy zanotować zgodnie z instrukcjami zawartymi w poszczególnych paragrafach.
3. Kod przeliczany jest na wartość punktową według szablonu dostępnego u sędziego głównego zawodów.
4. Za poprawne litery w Kodzie wpisane w wyniku udzielania prawidłowych odpowiedzi przyznawany jest 1 punkt, a za cyfry –  $n+1$ , gdzie  $n$  oznacza maksymalną ilość możliwych do wystąpienia liter w kodzie.
5. Za błędne litery w Kodzie wpisane w wyniku udzielania nieprawidłowych odpowiedzi nie jest przyznawany żaden punkt, a za cyfry: 0 punktów dla pytań z dwoma możliwościami odpowiedzi, a także 0 lub  $(n+1)/2$  punktów dla pytań z trzema możliwościami odpowiedzi, gdzie  $n$  oznacza maksymalną ilość możliwych do wystąpienia liter w kodzie.
6. Za litery i cyfry niemogące wystąpić w danym miejscu kodu przyznawane są punkty ujemne: za litery – 1, za cyfry –  $n+1$ , gdzie  $n$  oznacza maksymalną ilość możliwych do wystąpienia liter w kodzie.
7. Wyżej sklasyfikowany zostaje zespół, który popełni mniej błędów w Kodzie i tym samym zdobędzie więcej punktów.

8. W przypadku tej samej ilości punktów zdobytych przez różne zespoły, pod uwagę brany jest czas przejścia trasy.
9. Zespoły startują w interwale czasowym podanym podczas odprawy przed Imprezą.
10. Przejście trasy możliwe jest w ciągu 8 godzin. Maksymalna jej długość wynosi nie więcej niż 30km. W przypadku niepojawienia się zespołu na mecie po upływie wyznaczonego czasu, zespół ten zostaje wykluczony z klasyfikacji generalnej Imprezy.
11. Całkowity czas zespołu mierzony jest dla uczestnika, który na metę przybył jako ostatni z zespołu.
12. Gdy zespół nie dotrze na metę w składzie, w którym startował, odpada z Imprezy.
13. Dyskwalifikacja: Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wycofania zespołów z Imprezy w przypadku stwierdzenia przez obsługę medyczną niezdolności do kontynuacji wysiłku lub w przypadku złamania przepisów niniejszego Regulaminu.

## VI. ZASADY DODATKOWE

1. Zespoły uczestniczą w Imprezie pod przydzielonym numerem. Ewentualną zmianę w składzie osobowym zespołu należy zgłosić podczas rejestracji przed rozpoczęciem Imprezy. Zabroniona jest wymiana zawodników w trakcie Imprezy.
2. Podczas trwania Imprezy uczestnicy zobowiązują się nie spożywać alkoholu oraz środków odurzających. Uczestnicy mają świadomość, że złamanie tego zakazu skutkuje odpowiedzialnością karną, jeśli dojdzie do wypadku.
3. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania wszelkich zasad bezpieczeństwa podanych przez Organizatorów oraz kierowanie się zdrowym rozsądkiem podczas sytuacji nieprzewidzianych scenariuszem Imprezy, mając na względzie przede wszystkim bezpieczeństwo swoje i pozostałych uczestników.
4. Uczestnicy mogą korzystać jedynie z własnego ekwipunku oraz sprzętu zapewnionego przez Organizatorów. Zabronione jest przyjmowanie i korzystanie z wyposażenia dostarczonego przez osoby postronne.

## VII. ZOBOWIĄZANIA ORGANIZATORÓW I BEZPIECZEŃSTWO

1. Organizatorzy w czasie Imprezy zapewniają wszystkim zespołom:
  - szczegółowy opis wyznaczonej trasy – Kodeks,
  - odpowiednią i wykwalifikowaną kadrę instruktorską oraz sprzęt do organizacji Imprezy,
  - samochody terenowe do zabezpieczenia Imprezy w trudnym terenie,
  - zabezpieczenie medyczne.
2. Każdy zespół uczestniczący w Imprezie musi posiadać:
  - wodę do picia w ilości 1,5l na osobę,
  - długopis lub ołówek – 2 sztuki,
  - opatrunek osobisty,
  - latarkę,
  - ubiór dostosowany do turystyki pieszej, pory roku i panujących warunków atmosferycznych,
  - odblaski widoczne **od świtu do zmierzchu**,
  - sprawny telefon komórkowy.
3. Wszyscy uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad ustalonych przez Organizatorów. Podczas odprawy zespoły zostaną poinformowane o możliwych niebezpieczeństwach oraz procedurach postępowania w razie wypadku.
4. Każdy uczestnik składa pisemne oświadczenie, iż bierze pełną odpowiedzialność za swoje bezpieczeństwo, wypadki, urazy, kontuzje i nie będzie rościć żadnych pretensji oraz odszkodowań wobec Organizatorów.
5. Nietetni uczestnicy podczas rejestracji przedstawiają pisemne oświadczenie rodzica (opiekuna prawnego) o wyrażeniu zgody na udział w Imprezie.
6. Ważne numery telefonów znajdować się będą w informacjach dla uczestników oraz zaprezentowane zostaną podczas odprawy.

## **VIII. PROCEDURY W RAZIE WYPADKU**

1. Udzielenie pomocy w terenie, a zwłaszcza po zmroku, jest utrudnione i dlatego uczestnicy muszą być przygotowani na oczekiwanie na pomoc.
2. Jeśli dojdzie do niebezpiecznej sytuacji lub zdarzenia, a telefony komórkowe będą poza zasięgiem i niemożliwy będzie kontakt z obsługą medyczną, należy używać innych środków do wzywania pomocy w taki sposób, by zwrócić na siebie uwagę.
3. Każdy uczestnik zobowiązany jest do udzielenia pomocy drugiemu uczestnikowi w razie wypadku. W konsekwencji nieudzielenia pomocy, również osobie z przeciwnego zespołu, uczestnik lub zespół zostanie zdyskwalifikowany. Jeśli pomoc zostanie udzielona, zespół może otrzymać bonus czasowy od Organizatorów.

## **IX. NAGRODY**

1. Każdy z uczestników otrzyma pamiątkowy dyplom uczestnictwa w Imprezie.
2. Wszyscy uczestnicy startujący w Imprezie otrzymają bonifikaty na studia podyplomowe w ramach "MAŁOPOLSKIEGO CENTRUM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH I SZKOLEŃ" z siedzibą w Krakowie, Nowym Targu i Chrzanowie, w wysokości 10 % czesnego.
3. Zwycięski zespół zdobywa bon na wycieczkę do Parlamentu Europejskiego zaplanowaną na wiosnę 2020 roku ufundowaną przez Różę Thun. Wycieczka możliwa jest tylko dla zwycięzców i nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny.