

# ***Regulamin Gry Biegowej DrTusza***

## **I. Informacje ogólne**

1. Organizator Gry Biegowej DrTusza: DrTusz Sp. z o.o. z siedzibą w Białymstoku przy ul. Wyszyńskiego 2 lok. 75
2. Współorganizator Gry Biegowej: Klub Biegowy Biegostok
3. Termin: 26 czerwca 2025, godz. 19:00
4. Start i meta: Park przy Białostockim Teatrze Lalek (ul. Kalinowskiego 1)
5. Trasa Gry Biegowej wynosi od 6 do 8 km ( w zależności od indywidualnego rozplanowania trasy Biegu przez Uczestników). Trasę Gry Biegowej uczestnicy ustalają we własnym zakresie na podstawie otrzymanych od Organizatora wskazówek, dotyczących lokalizacji punktów z zadaniami.
6. Uczestnicy: Uczestnikiem biegu może być każda osoba powyżej 16 r. ż., osoby poniżej 18 r. ż., zobligowane są do przedłożenia organizatorowi zgody opiekuna prawnego na udział w Grze biegowej w punkcie startowym przed rozpoczęciem Gry oraz udział w Grze w drużynie z osobą pełnoletnią
7. Skład drużyn: drużyny 2 osobowe (w tym jedna osoba pełnoletnia)
8. Limit czasu: 90 minut

Nagrody: organizator przewiduje nagrody główne dla 3 pierwszych drużyn na mecie. Pozostałe drużyny dostają nagrody pocieszenia. Nagrody ufundowane przez partnerów wydarzenia: White Bear Coffee, Restauracja Trufla i Wino, Ceramikker, MB Strength&Conditioning, Fizjo-Mental Mgr Sylwia Dzieduszow,

## **II. Zapisy**

1. Zapisy do Gry Biegowej DrTusza rozpoczynają się 5 czerwca 2025 r. o godz. 9:00 i kończą 23 czerwca 2025 r. o godz. 23:59 lub do wyczerpania puli miejsc (12 drużyn).
2. Zapisy odbywają się poprzez formularz zgłoszeniowy, w którym należy podać imię i nazwisko członków drużyny oraz e-mail osoby rejestrującej.
3. Link do formularza zgłoszeniowego Organizator umieści na stronie wydarzenia:

### **III. Zasady Gry Biegowej**

1. Uczestnicy Gry stawiają się na miejscu startu Biegu minimum 15 minut przed rozpoczęciem Gry Biegowej w celu potwierdzenia obecności, wypełnienia oświadczenia o stanie zdrowia oraz odebrania pakietu.
2. Każda drużyna Gry otrzymuje od Organizatora pakiet: opis umiejscowienia punktów kontrolnych oraz Numer Startowy (po jednym dla każdego członka drużyny).
3. Na podstawie otrzymanych opisów, drużyny samodzielnie określają położenie punktów kontrolnych i ustalają trasę biegu.
4. Zadaniem drużyny jest odwiedzenie wszystkich punktów i wykonanie zadań przygotowanych przez Organizatora. Kolejność zaliczania punktów kontrolnych jest dowolna. Rozpoczęcie wykonywania zadania będzie możliwe dopiero po dotarciu wszystkich członków drużyny do punktu kontrolnego.
5. Przy każdym punkcie kontrolnym będzie dyżurował sędzia, który potwierdzi fakt zaliczenia punktu kontrolnego.
6. Po poprawnym wykonaniu zadania, uczestnicy Gry w punkcie kontrolnym otrzymają wstążkę, którą należy umieścić na nadgarstku lub w innym widocznym miejscu. Każdy członek drużyny musi otrzymać wstążkę. Źle wykonane zadanie, to kara -1 minuta. Aby otrzymać wstążkę po źle wykonanym zadaniu należy odczekać jedną minutę.
7. Wykonanie zadania w punkcie kontrolnym skutkuje zaliczeniem punktu kontrolnego, czego dowodem na mecie jest otrzymana w punkcie kontrolnym wstążka.
8. W miejscach w okolicach punktów kontrolnych umieszczone będą w określonych ilościach totemy. Ich zdobycie i przedłożenie na mecie skutkuje uzyskaniem dodatkowej nagrody. Jedna drużyna może zebrać tylko jeden totem w danym punkcie.
9. Drużyny pokonują całą trasę samodzielnie. Obowiązuje zakaz korzystania ze zorganizowanej pomocy osób trzecich. Naruszenie tego punktu regulaminu powoduje dyskwalifikację zespołu.
10. Klasyfikacja zespołów - czas, w którym drużyna wykonała wszystkie zadania i dotarła do mety.
11. Uczestnicy mają 90 minut na pokonanie trasy i wykonanie zadań. Drużyny, które dotrą do mety po wyznaczonym czasie, zostają zdyskwalifikowane.

#### **IV. Postanowienia końcowe**

1. Obowiązuje zakaz korzystania z jakichkolwiek niedopuszczonych przez organizatorów środków transportu podczas pokonywania trasy. Stwierdzenie złamania tego zakazu spowoduje dyskwalifikację drużyny.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez uczestników.