**Regulamin gry terenowej**

**pt.: *Wśród lasów, pól i jezior, czyli co nie tylko Żwirek i Muchomorek***

***wiedzieć powinni o Wigierskim Parku narodowym.***

*W roku 2019 mija 30 lat od chwili utworzenia Wigierskiego. Tegoroczna edycja gry terenowej odwołuje się głównie do walorów krajobrazowych. Zapraszamy do udziału w grze, która zostanie przeprowadzona na terenie Wigierskiego Parku Narodowego w okolicach miejscowości Krzywe pod Suwałkami w dniu 29 czerwca 2019. Na zwycięzców czekają niezwykłe nagrody.*

**Termin: 29 czerwca 2019 roku**

**Miejsce startu i mety: Krzywe k/Suwałk „Dziupla”, Wigierski Park Narodowy**

**Rejestracja drużyn:** 9.30 – 9.55

**Czas trwania:** 10.00 – 13.00

**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 24 czerwca 2019 na adres e-mail: muzeum.wpn@wigry.org.pl wypełniony formularz zgłoszeniowy. Zgłosić się także można w dniu gry w punkcie startowym – „Dziupla” w Krzywem (WPN). Uczestnicy powinni mieć ukończone 12 lat i w drużynie musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia, która będzie formalnym opiekunem najmłodszych. Rejestracja uczestników jest zgodna z RODO (<http://www.wigry.org.pl/rodo.htm>),

1. 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 (przewidziane są dwa kolory – zielony i czerwony; długość obu tras jest taka sama - ok. 6,0 km; różni je jedynie kolejność wykonywania zadań), na której podane są przystanki z zadaniami do wykonania oraz pola do wpisania punktacji. 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). 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 Wigierskiego Parku Narodowego bądź związanych z historią regionu – nie przekraczając zakresu informacji dostępnych w popularnym kwartalniku „Wigry” (zob. [www.wigry.org.pl/kwartalnik/](http://www.wigry.org.pl/kwartalnik/)) .
* Za każde dobrze wykonane zadanie lub prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje 5 punktów ujemnych. W przypadku odpowiedzi błędnej lub nie wykonania zadania praktycznego drużyna otrzymuje 5 punktów dodatnich. Sumę uzyskanych punktów zostanie odnotowana na karcie drużyny osoba prowadząca grę na poszczególnych przystankach.
1. Wyniki:
* Po pokonaniu całej trasy („zaliczeniu” wszystkich punktów) drużyny zgłaszać się będą do punktu końcowego (mety) w „Dziupli”, 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 ujemnych punktów z zadań wykonanych na trasie.

1. 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.