REGULAMIN WYDARZENIA

I. CEL

1. Zachęcenie dzieci i młodzieży do aktywności fizycznej.
2. Prezentacja różnych form spędzania czasu wolnego.
3. Rozbudzenie zainteresowania sportem i kulturą fizyczną.
4. Pobudzenie aktywności obywatelskiej oraz upowszechnianie dobrych praktyk.
5. Promowanie prozdrowotnych, społecznych i edukacyjnych wartości sportu.
6. Niwelowanie różnic dotyczących poziomu aktywności wśród osób w podobnym wieku.
7. Poszerzenie oferty sportowo-rekreacyjnej skierowanej dla dzieci i młodzieży.
8. Aktywizacja społeczeństwa.
9. Integracja społeczności lokalnej.

II. CZAS I MIEJSCE

1. Zawody „Mistrzowie Pokoleń" zorganizowane zostaną w Warszawie. Dokładną lokalizacje oraz termin rozgrywania zawodów określi komunikat zamieszczony na stronie https://azsawf.com/projekty/mistrzowie-pokolen/.

III. UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Gra skierowana jest do uczniów szkół podstawowych z klas 1-3.
3. Każdą szkołę może reprezentować 1 drużyna. Drużyna składa się z 1 nauczyciela (opiekuna) oraz 25 uczniów tej samej klasy (wśród uczniów musi znaleźć się minimum 8 dziewczynek i minimum 8 chłopców).
4. Nauczyciel (opiekun) odbiera numery i pakiety startowe w dniu zawodów w godzinach i miejscu podanym w komunikacie organizacyjnym.

a. Nauczyciel pełni rolę opiekuna, zaś bezpośrednimi uczestnikami konkurencji są uczniowie.

5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu. Nauczyciel (opiekun) winien przedstawić organizatorowi komplet dokumentów:
   a. zgłoszenie ostateczne,
   b. wypełnione oświadczenia rodziców/opiekunów dot. stanu zdrowia uczestników,
   c. oświadczenie opiekuna grupy o odpowiedzialności za uczestników podczas wydarzenia.
6. Formularze wyżej wymienionych dokumentów znajdują się na stronie wydarzenia https://azsawf.com/projekty/mistrzowie-pokolen/ oraz zostaną przekazane na adres mailowy opiekuna po zakwalifikowaniu się drużyny do udziału w grze.
7. Odbierając kartę punktów uprawniającą do udziału w zawodach, opiekun drużyny potwierdza, że drużyna zapoznała się z regulaminem.
8. Nieodebranie karty punktów w godzinach pracy biura zawodów podanych w komunikacie jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.
9. Kartę punktów należy przekazać wolontariuszowi, odpowiedzialnemu za drużynę, niezwłocznie po jej odebraniu (Rola wolontariusza została opisana w punkcie V).

IV. REJESTRACJA

1. Zapisy prowadzone są elektronicznie poprzez wysłanie maila z uzupełnionym zgłoszeniem wstępnym na adres wiktoria.birkowska@azsawf.com.
2. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: nazwę szkoły oraz klasy, imię i nazwisko opiekuna, numer kontaktowy oraz adres e-mail zgłaszającego.
3. Zgłoszenia będą przyjmowane w terminach wskazanych w komunikacie organizacyjnym lub do wyczerpania limitu miejsc.
4. Liczba miejsc jest ograniczona, a o przyjęciu do gry decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Po pomyślnej rejestracji zgłoszenie reprezentacji zostanie potwierdzone na wskazane adresy e-mail w formularzu.

REGULAMIN WYDARZENIA

V. PRZEBIEG GRY

1. Gra poprzedzona zostanie wspólną rozgrzewką oraz oficjalnym otwarciem zawodów.
2. Zawody rozpoczynają się o godzinie wskazanej w komunikacie organizacyjnym.
3. Zawody złożone są z 10 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez organizatorów.
4. Każda drużyna ma przydzielonego przez organizatora opiekuna/wolontariusza, który kontroluje poprawność wykonywanych zadań oraz zapisuje liczbę punktów zdobytych przez drużynę w poszczególnych konkurencjach.
5. Za prawidłowo wykonane zadanie drużyna może otrzymać punkty od 1 do 10.
   a. 10 pkt- 1 miejsce w konkurencji
   b. 9 pkt- 2 miejsce w konkurencji
   c. 8 pkt- 3 miejsce w konkurencji itd.
6. Punkty za wykonane zadanie są zapisywane na karcie punktów poszczególnych drużyn.
7. Wszystkie drużyny wykonują te same zadania w tym samym czasie.
8. W poszczególnych konkurencjach uczestniczy liczba osób podana przez organizatora przed rozpoczęciem konkurencji. Reszta drużyny dopinguje sowich reprezentantów z trybun.
9. Każda osoba z drużyny musi wziąć udział w przynajmniej dwóch konkurencjach.

VI. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Oficjalne ukończenie zawodów przez drużynę następuje poprzez oddanie karty punktów w biurze zawodów przedstawicielom organizatora.
2. Przy oddawaniu karty punktów obecny musi być opiekun/nauczyciel grupy, który kartę pobierał przed rozpoczęciem gry.

REGULAMIN WYDARZENIA

VII. ZWYCIĘZCY I NAGRODY

1. Gra prowadzona jest w 1 kategorii: uczniowie klas 1-3 szkoły podstawowej.
2. W grze zwycięża zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów.
3. W przypadku dwóch lub więcej zespołów z taką samą liczbą punktów decydują większa liczba zdobytych punktów w konkurencji nr 1, a w przypadku nierozstrzygnięcia w konkurencji nr 2.
4. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi bezpośrednio po zakończeniu zawodów.
5. Każdy uczestnik otrzymuje pamiątkowy gadżet sportowy, a na oficjalnym zakończeniu pamiątkowy medal.
6. Podczas zawodów dla każdego uczestnika przewidziana jest woda oraz zdrowe przekąski.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w biurze zawodów oraz na stronie wydarzenia https://azsawf.com/projekty/mistrzowie-pokolen/
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatora.
4. W przypadku zastrzeżeń uczestników co do zgodności przebiegu gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres organizatora: Klub Sportowy AZS AWF Warszawa, ul. Marymoncka 34, 01-813 Warszawa.

REGULAMIN WYDARZENIA

IX. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych uczestników projektu Mistrzowie Pokoleń jest Stowarzyszenie Klub Sportowy AZS AWF Warszawa z siedzibą przy ul. Marymonckiej 34, 01-813 Warszawa, e-mail: sekreatariat@azsawf.com. Więcej informacji o przetwarzaniu danych osobowych można znaleźć na stronie azsawf.com
2. Realizując cele organizacji i promocji projektu Mistrzowie Pokoleń, organizator utrwala fragmenty zawodów w postaci materiału foto i wideo. Uczestnictwo w projekcie Mistrzowie Pokoleń jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na utrwalanie i publikację wizerunku uczestnika na stronie internetowej organizatora oraz stronach powiązanych, w mediach społecznościowych należących do organizatora i podmiotów współpracujących, a także w mediach informacyjnych i sportowych.