



REGULAMIN GRY TERENOWEJ DLA MŁODZIEŻOWYCH DRUŻYN POŻARNICZYCH Z POWIATU ŁĘCZYCKIEGO

PN. „MDP NA RATUNEK – MŁODZIEŻOWE MANEWRY TERENOWE”

Organizator: Ochotnicza Straż Pożarna w Kadzidłowej (Kadzidłowa 9, 99-150 Grabów).

Partnerzy: Wójt Gminy Grabów, Komenda Powiatowa Państwowej Straży Pożarnej w Łęczycy, Ochotnicza Straż Pożarna w Besiekierach, Ochotnicza Straż Pożarna w Starej Sobótce, Szkoła Podstawowa im. Marii Koszutskiej w Kadzidłowej.

Termin i miejsce: **sobota 21.10.2023 r.**, start przy ruinach zamku w Besiekierach, meta przy remizie OSP Kadzidłowa. Manewry odbywają się na terenie otwartym.

Rozpoczęcie o godz. **14:00**, zakończenie imprezy ok. godz. **20:00**.

Rejestracja drużyn przed startem: godz. **13:30 – 14:00**.

Przez organizację Gry terenowej (dalej: Gra) rozumie się przygotowanie zadań tematycznych w Punktach Kontrolnych, zwanych dalej Punktami, na trasie pomiędzy miejscowościami Besiekiery i Kadzidłowa, opracowanie Mapy i Karty Gry oraz zapewnienie nagród dla uczestników imprezy.

CEL IMPREZY:

- ☺ dobra zabawa, oderwanie się od codziennej monotonii, zwiększenie aktywności i sprawności fizycznej młodzieży poprzez nową formę spędzania wolnego czasu;
- ☺ poznanie i upowszechnienie walorów turystycznych Gminy Grabów przez startujących w grze terenowej, również dzięki portalom społecznościowym, np. Facebook;
- ☺ poznanie oraz zwiększenie aktywności cyfrowej – wykorzystywanie nowych technologii;
- ☺ wykorzystanie w praktyce i popularyzacja wiedzy i umiejętności młodzieży w dziedzinie ochrony przeciwpożarowej oraz pierwszej pomocy;
- ☺ integracja młodzieży zrzeszonej w DDP i MDP oraz środowiska strażackiego z różnych miejscowości powiatu łęczyckiego.

WARUNKI UCZESTNICTWA:

1. W Grze uczestniczyć mogą wyłącznie członkinie i członkowie Młodzieżowych Drużyn Pożarniczych (MDP) oraz Dziecięcych Drużyn Pożarniczych (DDP) jednostek OSP z terenu powiatu łęczyckiego, woj. łódzkie, którzy w dniu Gry nie ukończyli 18 roku życia (obowiązkowy dokument tożsamości uczestnika), wraz z jednym lub maksymalnie dwoma pełnoletnimi opiekunami czuwającymi nad bezpieczeństwem podopiecznych przez cały czas trwania imprezy.
2. Charakter Gry powoduje, że zespoły poruszają się po terenie Gry na własną odpowiedzialność. W związku z powyższym odpowiedzialność organizatora dotyczy działań związanych z braniem udziału w określonych zadaniach i atrakcjach przygotowanych i prowadzonych przez obsługę Gry.
3. Uczestnicy grają w drużynach. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja drużyny

liczącej od 5 do 10 osób. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

4. Organizatorzy nie zapewniają opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze. Każda drużyna musi być pod opieką przynajmniej jednej osoby pełnoletniej.
5. Uczestnicy zgłoszeni do danej drużyny na początku Gry nie mają prawa przejść do innej drużyny w trakcie trwania Gry.
6. W przypadku braku odpowiedniej liczby członków danej MDP / DDP do skompletowania drużyny (minimum 5 uczestników), możliwe jest dokooptowanie maksymalnie 2 uczestników z dowolnej MDP / DDP z powiatu łęczyckiego. Jednocześnie dokooptowani nie mogą grać w żadnej z pozostałych uczestniczących drużyn. O fakcie dokooptowania należy poinformować organizatorów najpóźniej przed rozpoczęciem Gry.
7. Opiekun drużyny powinien w wyznaczonym terminie dostarczyć organizatorowi podpisaną listę zawodników wraz z adnotacją „Akceptuję regulamin gry terenowej”, listę do ubezpieczenia NNW oraz wypełnioną i podpisaną klauzulę zgody na przetwarzanie danych osobowych wszystkich uczestników i opiekuna/ów – bez zgody zawodnik nie może uczestniczyć w Grze.
8. Wszystkich uczestników, opiekunów i osoby towarzyszące obowiązują zasady „fair play”.
9. Wydarzenie w pełni odbywa się na terenie otwartym (miejsce na posiłek jest zadaszone), dlatego uczestników obowiązuje ubiór adekwatny do warunków atmosferycznych oraz obuwie sportowe, komfortowe dostosowane do terenu leśnego (preferowane obuwie sięgające za kostkę). Zaleca się, by drużyna posiadała wspólny element stroju (ubranie koszarowe MDP, koszulka MDP i czapka z daszkiem, kamizelka odblaskowa). Od uczestników nie wymaga się posiadania hełmu. Za odpowiednie przygotowanie drużyny odpowiada opiekun.

ZGŁASZANIE DRUŻYN:

1. Każda drużyna wyznacza pełnoletniego opiekuna do kontaktów z organizatorem.
2. Warunkiem przyjęcia drużyny do Gry jest złożenie przez opiekuna:
 - a) wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszenia (załącznik nr 1),
 - b) wypełnionych i podpisanych klauzul zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz na wykorzystanie wizerunku wszystkich uczestników (załącznik nr 2),
 - c) wypełnionych i podpisanych klauzul zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz na wykorzystanie wizerunku wszystkich opiekunów (załącznik nr 3),
 - d) wypełnionej (imiona i nazwiska uczestników oraz opiekunów drużyny) listy do ubezpieczenia NNW - podpisanej przez rodziców/opiekunów prawnych w przypadku osób niepełnoletnich (załącznik nr 4).
3. Wymienione w punkcie 2 załączniki na załączonych drukach należy wypełnić komputerowo, podpisać i dostarczyć w oryginale do siedziby organizatora w terminie **do poniedziałku 9 października 2023 r.** po wcześniejszym uzgodnieniu (tel. **603 472 136**). Po tym terminie zgłoszenia nie będą przyjmowane.
4. Niedostarczenie kompletnie wypełnionego zgłoszenia, klauzuli zgody, zgody na wykorzystanie wizerunku i listy do ubezpieczenia w wyznaczonym terminie będzie skutkowało nie zgłoszeniem drużyny do Gry. Nie ma możliwości dopisywania uczestników po przedstawieniu listy organizatorowi.
5. Członkowie zgłoszonej drużyny muszą posiadać aktualne karty badań lekarskich zawodników lub oświadczenia podpisane własnoręcznie przez przedstawiciela ustawowego (jeden z rodziców/opiekun prawny) o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Grze.
6. Drużyna otrzymuje od organizatora potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia do Gry w formie telefonicznej.
7. Maksymalna liczba drużyn mogących wziąć udział w Grze to 15. W przypadku

- zgłoszenia się większej liczby drużyn o udziale będzie decydować kolejność zgłoszeń.
8. Udział w Grze jest bezpłatny. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.

ZASADY I PRZEBIEG GRY:

1. W dniu Gry obowiązuje rejestracja drużyny w wyznaczonym miejscu przy ruinach zamku w Besiekierach w godz. 13:30 – 14:00. Podczas rejestracji opiekunowie drużyn potwierdzają skład i obecność zgłoszonych wcześniej uczestników. Wtedy również opiekunowie otrzymują pakiety startowe – Mapy Terenu z oznaczonymi Punktami Kontrolnymi, Karty Gry oraz identyfikatory z danymi kontaktowymi organizatorów. Organizator poda godzinę startu poszczególnych drużyn na etapie zapisów.
2. Drużyna mieszana (chłopcy i dziewczęta) składa się z 5 - 10 osób w wieku do 18 lat oraz 1 lub 2 pełnoletnich opiekunów.
3. Dowódcą drużyny jest osoba wybrana spośród niepełnoletnich uczestników - członków MDP/DDP. Pomiędzy poszczególnymi zadaniami dowódcą może być inna osoba w zależności od ustaleń, lecz musi być wybrana przed konkurencją.
4. Rola opiekuna/ów polega na czuwaniu nad działaniami i bezpieczeństwem podopiecznych oraz wykonywaniu dokumentacji fotograficznej. Opiekunowie mogą udzielać wskazówek, NIE MOGĄ oni natomiast pomagać w wykonywaniu zadań. Decyzje podejmowane w trakcie Gry powinny całkowicie wynikać ze świadomości młodzieży. Opiekun nie powinien w żaden sposób przeszkadzać lub narzucać swojego zdania czy decyzji.
5. Ingerowanie opiekuna w pracę drużyny wykraczające poza zasady opisane w pkt. 4 może skutkować upomnieniem, przyznaniem zerowej oceny danego zagadnienia, przyznaniem zerowej oceny końcowej za dane zadanie lub dyskwalifikacją drużyny.
6. Drużyny startują z miejsca startu zgodnie z wytycznymi przekazanymi w dniu gry terenowej przez organizatora.
7. Zadaniem uczestników Gry będzie pokonanie pieszo całej trasy, wykonanie zadań (punktowanych, ilość zebranych punktów zadecyduje o końcowej klasyfikacji). Wygra zespół, który zbierze największą liczbę punktów i jako pierwszy dotrze do mety. Szczegóły zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem (Karta Gry).
8. Na starcie przy ruinach zamku w Besiekierach rozegranych zostanie kilka konkurencji sprawnościowych, po czym drużyny wraz z opiekunami wyruszą na szlak w odstępach czasowych, aby gracze nie spotkali się na trasie i nie przeszkadzali sobie nawzajem.
9. Organizator zapewnia podstawowe wyposażenie apteczne, które będzie dostępne w miejscu niektórych symulacji. Większość przypadków może odzwierciedlać zdarzenia z życia codziennego. Oznacza to, że uczestnicy powinni wykazać się kreatywnością i sprawnym działaniem w sytuacji kryzysowej.
10. Drużyna może posiadać własne środki opatrunkowe. Do symulacji dopuszcza się także środki wyłączone z użytku (bandaże, opaski, chusty). Nie dopuszcza się wykorzystywania profesjonalnych zestawów ratunkowych.
11. Przykładowe tematy symulacji zdarzeń: ewakuacja poszkodowanego, wypadki komunikacyjne, nagłe zatrzymanie krążenia u osoby dorosłej, amputacja urazowa, poparzenia, złamania, zwichnięcia, rany otwarte, omdlenia, inne...
12. Wśród zadań punktowanych znajdują się również konkurencje sprawnościowe, zagadki logiczne oraz krótkie quizy wiedzy z zakresu pożarnictwa i pierwszej pomocy, składające się z pytań zamkniętych. W quizach udział biorą także opiekunowie drużyn. Wyniki oceniane są drużynowo.
13. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania: co najmniej jednego telefonu komórkowego z dostępem do Internetu. Do realizacji zadań można będzie wykorzystywać źródła dostępne w Internecie. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje mapę określającą przebieg trasy do pierwszego Punktu Kontrolnego oraz

Kartę Gry. Na każdym z Punktów drużyny dostaną wskazówki dotyczące lokalizacji kolejnego przebiegu trasy Gry. Dotarcie do określonych Punktów Kontrolnych zgodnie ze wskazówkami i wykonanie zadań skutkuje przyznaniem punktów.

14. Drużyny poruszają się pieszo. Całą trasę drużyny muszą pokonać razem, bez rozdzielania się. W trakcie realizacji zadań liczba graczy oraz skład drużyny nie może ulec zmianie. Na każdym Punkcie Kontrolnym liczba graczy w drużynie może być weryfikowana.
15. Nieoddanie Karty Gry eliminuje drużynę z Gry.
16. W przypadku naruszenia przez członków drużyny niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym graczom, bądź niszczenia wskazówek, organizator ma prawo odebrania drużynie Karty Gry i wykluczenia jej z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
17. Gra toczy się częściowo w normalnym ruchu drogowym, obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu jest automatycznie wykluczana z dalszej rozgrywki przez osobę z obsługi Gry będącą świadkiem wydarzenia.
18. Drużyna wykonuje zadanie w ramach swoich kompetencji (umiejętności) oraz posiadanego sprzętu.
19. Drużyna podczas wykonywania zadań powinna współpracować oraz komunikować się między sobą, pozorant może również komunikować się z zespołem.
20. Wszystkie zabiegi inwazyjne i przeprowadzenie RKO można wykonywać wyłącznie na manekinach znajdujących się na miejscu zdarzenia.
21. Jeśli częścią zadania jest przygotowanie poszkodowanego do transportu, należy to zrobić tak jak w rzeczywistej sytuacji.
22. Treść zadań zostanie podana drużynie w formie ukrytej pod kodem QR. W związku z tym, drużyny winny być wyposażone w telefon komórkowy z dostępem do Internetu i zainstalowaną aplikacją do odczytu - skanerem kodów QR, np.: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamma.scan&hl=en_US&pli=1

Działanie aplikacji do odczytu można wypróbować skanując poniższe kody i wykonując zadania przygotowane przez organizatora:



23. Po dotarciu wszystkich uczestników na plac przed remizą OSP w Kadzidłowej, odbędzie się uroczyste podsumowanie Gry. Punktem kulminacyjnym będzie wspólne ognisko oraz zabawa taneczna.
24. Gra terenowa odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

PUNKTACJA:

1. Zwycięzcami są wszyscy uczestnicy Gry, którzy zostaną nagrodzeni za swój wysiłek na zakończenie wydarzenia.
2. Grę wygra drużyna, który uzyska najwięcej punktów i sprawnie pokona trasę. W przypadku tej samej liczby punktów uzyskanych przez kilka drużyn, czynnikiem decydującym będzie krótszy czas pokonania trasy.
3. Organizator nie przewiduje przyznawania punktów ujemnych.
4. Wątpliwości i protesty powinny być zgłoszone organizatorowi w czasie 15 minut od ogłoszenia wyników.

ZASADY FINANSOWANIA:

1. Koszty organizacyjne turnieju (w tym ubezpieczenie NNW zawodników) pokrywa organizator: Ochotnicza Straż Pożarna w Kadzidłowej.
2. Koszty przejazdu drużyny pokrywają we własnym zakresie.
3. Każdy uczestnik otrzyma poczęstunek i wodę.

NAGRODY:

1. Drużyny, które zajmą I, II, III miejsca otrzymają puchary.
2. Wszystkie drużyny zostaną uhonorowane dyplomami za uczestnictwo.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Kompetencje organizatora:
 - a) podejmowanie decyzji dotyczących respektowania Regulaminu Gry,
 - b) weryfikacja uczestników, kart i zadań,
 - c) opracowanie terminarza startów drużyn, pakietów startowych, Kart Gry, Mapy Terenu, Punktów Kontrolnych,
 - d) dokonanie obsady sędziowskiej, technicznej i medycznej, prowadzenie ewidencji uczestników,
 - e) wszelkie sprawy sporne wynikłe w trakcie trwania Gry oraz po ich zakończeniu rozpatruje organizator.
2. Regulamin znajduje się na stronie: <https://ospkadzidlowa.5v.pl/mdp-na-ratunek> .
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn np. warunki atmosferyczne zagrażające zdrowiu uczestników.
5. Od decyzji organizatora nie przysługuje odwołanie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie, w przypadku wystąpienia zdarzeń mających wpływ na przebieg Gry. W przypadku zmiany uczestnicy wydarzenia zostaną o tym powiadomieni najpóźniej do momentu rozpoczęcia Gry.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki powstałe podczas Gry i za pozostawione rzeczy bez opieki na terenie Gry, w szatniach i innych miejscach.
8. Organizator nie odpowiada z tytułu NNW osób towarzyszących uczestnikom i innych osób przebywających na terenie rozgrywania Gry.
9. Organizator zapewnia opiekę medyczną.
10. Drużyny zobowiązane są do utrzymania porządku w szatniach i na trasie Gry (całkowity zakaz palenia papierosów i spożywania napojów alkoholowych na terenie, na którym prowadzona jest Gra). Opiekun jest odpowiedzialny za egzekwowanie wyżej wymienionych zakazów wobec członków swojej drużyny. Nieprzestrzeganie wyżej wymienionych zakazów może prowadzić do czynności dyscyplinarnych wobec drużyny (łącznie z wykluczeniem z Gry).
11. Drużynie wykluczonej z Gry nie przysługuje odwołanie.
12. Wszyscy uczestnicy Gry zobowiązani są zapoznać się z niniejszym Regulaminem i

przestrzegać jego postanowień. Do ostatecznej interpretacji powyższego Regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.

13. Osoba do kontaktu:

Artur Niewiadomski – tel. 603 472 136, e-mail: ospkadziolowa@gmail.com .

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH:

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników i zwycięzców jest Ochotnicza Straż Pożarna w Kadzidłowej z siedzibą w: Kadzidłowa 9, 99-150 Grabów. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2018 poz. 1000).
2. Kontakt z Administratorem danych osobowych będzie odbywał się poprzez adres email: ospkadziolowa@gmail.com .
3. Dane osobowe uczestników i zwycięzców będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Gry, w celach podatkowych (dotyczy zwycięzców) – jeżeli występują obowiązki podatkowe, a także w celach marketingowych.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Grze.
5. Uczestnikom Gry terenowej, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje prawo do:
 - a. sprostowania danych,
 - b. usunięcia danych,
 - c. ograniczenia przetwarzania danych,
 - d. przenoszenia danych,
 - e. wniesienia sprzeciwu,
 - f. cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
6. Organizator będzie zbierał od uczestników i opiekunów następujące dane:
 - a) imię i nazwisko,
 - b) data urodzenia,
 - c) PESEL,
 - d) adres e-mail.
7. Uczestnikom przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Uczestnik zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach Gry.
9. Organizator oświadcza, iż dane uczestników Gry nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
10. Dane uczestników Gry nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym za wyjątkiem sytuacji przewidzianych przepisami prawa.
11. Dane uczestników Gry będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów, tj. do przeprowadzenia Gry.
12. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych. Organizator wdrożył odpowiednie środki, aby zapewnić stopień bezpieczeństwa odpowiadający ryzyku z uwzględnieniem stanu wiedzy technicznej, kosztu wdrożenia oraz charakteru, zakresu, celu i kontekstu przetwarzania oraz ryzyko naruszenia praw i wolności osób fizycznych o różnym prawdopodobieństwie wystąpienia i wadze zagrożenia. Organizator w szczególności uwzględnia ryzyko wiążące się z przetwarzaniem danych wynikające z:

- a. przypadkowego lub niezgodnego z prawem zniszczenia,
- b. utraty, modyfikacji, nieuprawnionego ujawnienia danych,
- c. nieuprawnionego dostępu do danych osobowych przesyłanych,
- d. przechowywanych lub w inny sposób przetwarzanych

WIZERUNEK UCZESTNIKA:

1. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na nieodpłatne używanie, wykorzystanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku, utrwalonego jakąkolwiek techniką na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii i dokumentacji filmowej) przez organizatora Gry, na potrzeby Gry.
2. Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie.
3. Dla potrzeb Gry wizerunek uczestnika może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania, kadrowania i kompozycji, a także zestawiony z wizerunkami innych osób, może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem, natomiast nagrania filmowe z jego udziałem mogą być cięte, montowane, modyfikowane, dodawane do innych materiałów powstających na potrzeby Gry oraz w celach informacyjnych.
4. Niniejsza zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie (w tym na stronach organizatora Gry oraz portalach społecznościowych Facebook, Twitter, YouTube itp.) oraz zamieszczenie w materiałach promocyjnych i informacyjnych. Z tym jednak zastrzeżeniem, że wizerunek nie może być użyty w formie lub publikacji obraźliwej dla uczestnika lub naruszać w inny sposób jego dobra osobiste.