

REGULAMINY

38. BIEGU NOCNEGO „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

SPIS REGULAMINÓW:

- Regulamin Ogólny
- Regulamin Zgłoszeń i Wpłat
- Regulamin trasy HS
- Regulamin trasy WI
- Regulamin trasy Rowerowej

REGULAMIN OGÓLNY□

38. BIEG NOCNY „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

1. FORMUŁA□

Biegu Nocnego „Śladami Powstania Wielkopolskiego” 16/17.11.2018:

Duża nocna gra miejska - rajd po Poznaniu

Bieg Nocny to gra miejska, w której uczestnicy w grupach od 3 do 8 osób poruszają się po punktach wyznaczonych w ważnych dla POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO miejscach (miejsca historyczne, tablice pamiątkowe, obiekty związane z tematyką). Na miejscach rozwieszane są punkty kontrolne, które podpowiadają, jaki jest następny punkt. Aby dotrzeć do kolejnych punktów zespoły muszą rozwiązać zagadki, rebusy bądź szyfry.

Podczas biegu odbywają się 3 trasy:

- TRASA HS (Starszoharcerska) - dla osób w wieku gimnazjalnym- w godzinach 20:00-24:00 (maksymalna ilość osób w patrolu to 8, minimalna - 4).
Limit - 40 ekip.

- TRASA WI (Wędrowniczo - Instruktorska) - dla osób powyżej 16 roku życia w godzinach 22:00-3:00 (maksymalna ilość osób w patrolu to 6, minimalna - 4).
Limit - 50 ekip.

- TRASA ROWEROWA WI (Wędrowniczo - Instruktorska) - dla osób powyżej 16 roku życia w godzinach 22:30-3:00 - patrole poruszają się wyłącznie na rowerach (maksymalna ilość osób w patrolu to 5, minimalna - 3). Limit - 25 ekip.

Limit wszystkich uczestników Biegu Nocnego to 450 osób.

Bieg Nocny kończy się w bazie Biegu (ulożonej w VIII LO w Poznaniu przy ul. Cegielskiego 1), w której uczestnicy otrzymują ciepły posiłek i mogą przenocować do porannego ogłoszenia wyników.

Zabrania się wnoszenia rowerów do budynków bazy (przed budynkami znajdują się stojaki) i wprowadzania zwierząt na teren bazy Biegu Nocnego.

2. STYL

W roku 2018 Bieg Nocny przebiega pod hasłem "Śladami Powstania Wielkopolskiego". Oprócz miejsc znanych oraz ważnych dla naszego miasta chcielibyśmy pokazać Wam jak Powstanie Wielkopolskiego zapisało się na mapie Poznania.

3. ZGŁOSZENIA I WPŁATY

Informacje znajdują się w dziale „REGULAMIN ZGŁOSZEŃ I WPŁAT” poniżej.

4. ORGANIZATOR I ADMINISTRATOR DANYCH

Organizatorem Biegu Nocnego i Administratorem danych osobowych jest: ZHP Chorągiew Wielkopolska; Hufiec Poznań Śródmieście "Siódemka" z siedzibą przy ul. Kassyusza 1, 60-549 POZNAŃ NIP: 778-144-02-51 REGON: 300429024

5. ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Dane osobowe (Imię, nazwisko, numer PESEL, adres mailowy) są gromadzone i przechowywane w celu zarejestrowania uczestników Biegu Nocnego i przekazywania im informacji dotyczących przebiegu wydarzenia. Zgromadzone dane nie są przekazywane w żaden sposób osobom lub instytucjom postronnym. Każdy uczestnik wyrażając chęć udziału w Biegu Nocnym (dokonując zgłoszenia poprzez formularz) zgadza się na przetwarzanie przekazanych przez siebie danych osobowych. Informujemy, że zgoda może być w każdej chwili wycofana na wniosek Uczestnika.

6. REGULAMINY

W niniejszym pliku znajduje się pięć obowiązujących regulaminów:

- Regulamin Ogólny
- Regulamin Zgłoszeń i Wpłat
- Regulamin trasy HS
- Regulamin trasy WI
- Regulamin trasy Rowerowej

□

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE □

1) Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Komendanta Biegu. □

2) Wszelkie kwestie sporne należy rozwiązać najpóźniej w dniu wydarzenia,
przed startem □
właściwej trasy. □

3) O wszystkich istotnych zmianach dotyczących przebiegu imprezy (np.
zmiana miejsca Bazy □Biegu Nocnego) Uczestnicy będą informowani drogą
mailową lub przez media społecznościowe (fb) lub poprzez zamieszczenie
informacji na stronie internetowej Biegu. □

REGULAMIN ZGŁOSZEŃ I WPŁAT

38. BIEG NOCNY „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

1. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego uznaje się za pełne

gdy: uzupełnione są wszystkie dane patrolowego zespołu,

uzupełnione są rubryki : imię i nazwisko, PESEL

W przypadku niewypełnienia choć jednej obowiązkowej rubryki zgłoszenie zostanie uznane za niepełne.

Podanie pozostałych danych (np. adres mailowy do pozostałych członków) jest opcjonalne.

Prosimy o podawanie nazw zespołów maksymalnie 4-członowych, używając tylko liter alfabetu właściwego dla kraju organizatora.

2. W przypadku wysłania do nas błędnego formularza zgłoszeniowego prosimy o poinformowanie nas poprzez dostępne środki:

- mailowo: biuro@bieg-nocny.pl ☐
- lub przez portal Facebook: facebook.com/biegnocny ☐

3. Patrol uznaje się za zgłoszony w momencie wpłynięcia zarówno pełnego elektronicznego zgłoszenia jak i wpłaty na konto Hufca Siódemka (dlatego zalecamy dokonywać przelewów co najmniej 3 dni przed upływem terminu; zgłoszenie elektroniczne dociera do nas od razu).
Potwierdzenie zgłoszenia patrolu jest przesyłane przez Organizatora drogą mailową na wskazany adres mailowy Patrolowego do 7 dni od daty dokonania przelewu. ☐

4. W tytule proszę wpisać: „dscz – BN 2018 - [trasa] – [nazwa ekipy]" ☐

UWAGA! Dla osób które chcą dostać fakturę: należy skontaktować się przed dokonaniem wpłaty ze skarbnikiem Hufca Poznań Śródmieście-Siódemka pod adresem mailowym: 7skarbnik@gmail.com □

5. Wpłat należy dokonywać na konto Hufca Siódemka: □

BZ WBK 15 1090 1359 0000 0000 3502 0008 □

ul. Kassysza 1 - 60-549 POZNAŃ - NIP: 778-144-02-51
REGON:

300429024 □

6. Opłata za patrol musi zostać **wpłacona jednorazowo** - nie ma możliwości osobnych wpłat od pojedynczych członków patrolu. □

7. Terminy zgłoszeń i wpłat : □

- do 30.09 - 20 zł/os □
- do 14.10 - 25zł/os □
- do 28.10 - 35 zł/os – jest to ostateczny termin zgłoszeń oraz wpłat □

Za termin wpłaty uznaje się datę wykonania przelewu. W przypadku wątpliwości Uczestnicy będą proszeni o przedstawienie dowodu wykonania przelewu na adres mailowy podany przez Organizatora. W przypadku zaniechania przedstawienia w/w dokumentu w terminie 48h od otrzymania informacji, opłata startowa zostaje zwiększona do wysokości następnej obowiązującej puli, lub jeśli wpłata nastąpi po 28.10.2018 do kwoty 45zł/os. □

7. Osoby zrzeszone w ZHP są objęte ubezpieczeniem NNW odpowiedniego hufca. Osoby niebędące członkami ZHP zobowiązane są do posiadania własnego ubezpieczenia NNW.

8. Organizatorzy nie przewidują zwrotów pieniędzy w przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Biegu Nocnym po otrzymaniu potwierdzenia zarejestrowania ekipy.

REGULAMIN DLA TRASY „STARSZOHARCERSKIEJ” □

38. BIEG NOCNY „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

1. PATROLE

1) W trasie starszoharcerskiej mogą brać udział patrole, złożone z harcerzy starszych (osoby uczęszczające do szkoły do 16 roku życia) oraz jednego pełnoletniego instruktora, liczące:

4-8 osób

po wyrażeniu zgody przez komendanta Biegu istnieje możliwość zmiany ilości osób startujących w patrolu oraz ograniczeń wiekowych dot. uczestników, jednakowoż bez brania udziału w końcowej klasyfikacji biegowej.

2) Członkami patroli mogą być harcerze starsi lub zaproszone osoby w tym samym wieku.

3) W każdym patrolu musi być jedna osoba pełnoletnia - opiekun.

4) **Niepełnoletni uczestnicy zobowiązani są do posiadania pisemnych zgód rodziców lub prawnych opiekunów (wg wzoru dostępnego na stronie bieg-nocny.pl od 29.10.2018)**

5) Po otrzymaniu karty startowej należy wpisać na nią wszystkich członków patrolu. Nikt nie może dołączyć do patrolu w trakcie biegu, bez wyraźnej zgody komendanta Biegu, a o ubyciu członka patrolu należy niezwłocznie poinformować organizatorów. Osoba, która się odłączy od patrolu nie może kontynuować udziału w grze.

6) Patrolom nie wolno się rozdzielać. Odległość między pierwszym a ostatnim członkiem zespołu nie może być większa niż 50m.

2. CZAS TRWANIA BIEGU I KARTY STARTOWE

- 1) Bieg trwa 4 godziny, od godziny 20:00 do godziny 24.00, zaczyna się w momencie otrzymania smsa z lokalizacją punktu początkowego
- 2) W czas 4 godzin nie wlicza się czas rozwiązywania testu początkowego (po apelu)
- 3) Patrol może udać się we wskazany przez organizatora Biegu kwadrat ulic po rozwiązaniu testu początkowego
- 4) Patrole są zobowiązane do:
 - Wpisywania godzin przybycia na punkt
 - Przepisania kodu punktu na kartę startową
 - Zapisywania informacji o przeprowadzonych rozmowach z Komendą Biegu
- 5) Po Biegu patrole zobowiązane są do oddania kart startowych, w wyznaczonych przez organizatora miejscach
- 6) Za oddanie karty po określonym czasie, patrole otrzymają punkty karne (nie zostanie wówczas w ogólnej punktacji uwzględniony początkowy test tematyczny)

3. PUNKTY BIEGU

- 1) Zadaniem patrolu podczas Biegu jest dotarcie do jak największej ilości punktów kontrolnych.
- 2) Zadaniem patrolu na punkcie jest odpowiedzenie na zadane pytanie i ustalenie gdzie znajduje się kolejny punkt.

3) Jeżeli patrol nie znajdzie punktu, albo nie potrafi, na podstawie znalezionych informacji ustalić gdzie znajduje się kolejny punkt, może wówczas skorzystać telefonicznie z pomocy organizatorów*

4. PUNKTACJA

1) Zwycięzcą trasy Biegu na poszczególnych trasach zostaje patrol, który zdobył największą ilość punktów na danej trasie.

2) Patrole zdobywają punkty za:□

- Rozwiązanie testu na początku gry (maksymalnie 15 punktów)□

- Dotarcie na punkt (3 punkty)□

- Odpowiedź na zadane na punkcie pytanie (maksymalnie 2 punkty)□ 3)

Patrolom odejmuje się punkty za:□

- Telefon po informację gdzie znajduje się następny punkt (-2 punktów)□

- Telefon po informacje gdzie jest zawieszony punkt (-1 punkt)□

- Zgłoszenie braku punktu, który jest (-1 punkt i 0 za dojście oraz pytanie) -

Za nie zaznaczenie telefonu na karcie startowej (-1 punkt)

4) W przypadku braku punktu, potwierdzonego przez patrol lotny, patrol który dotarł na właściwe miejsce i zgłosił brak punktu kontrolnego* otrzymuje maksymalną ilość punktów: „dotarcie na punkt” i „odpowiedź na zadane na punkcie pytanie”

5. POMOCE NAUKOWE I ŚRODKI TECHNICZNE

1) Patrolom wolno podczas Biegu korzystać z planów miasta i własnych pomocy naukowych (notatki, książki, opracowania)

2) Dopuszczalne jest tylko i wyłącznie poruszanie się pieszo.□

3) Dopuszcza się możliwość korzystania ze środków łączności mobilnej

4) Test początkowy i zadanie końcowe rozwiązuje się bez pomocy naukowych oraz **bez pomocy pełnoletnich opiekunów**

6. PATROLE LOTNE

- 1) Na trasie biegu poruszają się również patrole lotne, złożone z organizatorów (posiadają oni odpowiednie identyfikatory)
- 2) Patrole zobowiązane są do udostępnienia patrolom lotnym swoich kart startowych do kontroli 3) Patrol lotny może ukarać uczestników gry za:
 - Nie wypełnianie i wypełnianie w sposób niezgodny z prawdą karty startowej □
 - Zachowanie niezgodne z Regulaminem Biegu (w tym rozdzielanie patrolu)

7. ODPRAWA SZEFÓW □

- 1) Przed Biegiem odbędzie się obowiązkowa odprawa szefów patroli, na której mogą zostać uściślone lub zmienione niektóre punkty Regulaminu Biegu. W odprawie bierze udział patrolowy lub w ostateczności osoba reprezentująca go. □

8. APEL KOŃCZĄCY □

- 1) Patrol, który nie będzie posiadał reprezentanta na porannym apelu kończącym Bieg ulega dyskwalifikacji. □

NA TRASIE BIEGU OBOWIĄZUJE REGUŁA „HARCERZ POSTĘPUJE PO RYCERSKU" * numer telefonu podany na karcie startowej □

REGULAMIN DLA TRASY „WĘDROWNICZO-INSTRUKTORSKIEJ” 38. BIEG NOCNY „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

1. PATROLE

1) W trasie wędrowniczo-instruktorskiej mogą brać udział patrole, złożone z wędrowników oraz instruktorów, liczące:

4-6 osób

po uzgodnieniu z komendantem Biegu istnieje możliwość zmiany ilości osób startujących w patrolu, jednakowoż wówczas patrol może nie być liczony w klasyfikacji końcowej.

2) Członkami patroli mogą być wędrownicy i instruktorzy, zaproszeni goście (dawni organizatorzy i uczestnicy Biegu) oraz ludzie nie związani z harcerstwem. Minimalny wiek uczestnika to ukończone 16 lat.

3) W każdym patrolu musi być osoba pełnoletnia□

4) **Niepełnoletni uczestnicy zobowiązani są do posiadania pisemnych zgód rodziców lub prawnych opiekunów (wg wzoru dostępnego na stronie bieg-nocny.pl od 29.10.2018)**

5) Po otrzymaniu karty startowej należy wpisać na nią wszystkich członków patrolu. Nikt nie może dołączyć do patrolu w trakcie biegu, bez wyraźnej zgody komendanta Biegu. Osoby które biegną w trasie HS i chcą po jej zakończeniu dołączyć do ekipy WI muszą zgłosić to przed biegiem. Jeżeli w trakcie biegu zmieni się ilość osób w patrolu należy niezwłocznie poinformować organizatorów. Osoba, która się odłączy od patrolu nie może kontynuować udziału w grze.

6) Patrolom nie wolno się rozdzielać. Odległość między pierwszym a ostatnim członkiem zespołu nie może być większa niż 50m.

2. CZAS TRWANIA BIEGU I KARTY STARTOWE

- 1) Bieg trwa 5 godzin, od godziny 22:00 do godziny 03:00, zaczyna się w momencie otrzymania sms z pierwszym swoim punktem.
- 2) W czas 5 godzin nie wlicza się czas rozwiązywania testu początkowego (po apelu)
- 3) Patrole są zobowiązane do:
 - Wpisywania godzin przybycia na punkt
 - Przepisania numeru pytania oraz kodu na kartę startową
 - Zapisywania informacji o przeprowadzonych rozmowach z komendą biegu
- 4) Po Biegu patrole zobowiązane są do oddania kart startowych w kopercie, w wyznaczonych przez organizatora miejscach - punktach zbiorczych
- 5) Za oddanie karty po wyznaczonym czasie, patrole otrzymają punkty karne (nie zostanie wówczas w ogólnej punktacji uwzględniony początkowy test)

3. PUNKTY BIEGU

- 1) Zadaniem patrolu podczas Biegu jest dotarcie do jak największej ilości punktów kontrolnych.
- 2) Zadaniem patrolu na punkcie jest odpowiedzenie na zadane pytanie i ustalenie gdzie znajduje się kolejny punkt.
- 3) Jeżeli patrol nie znajdzie punktu, albo nie potrafi, na podstawie znalezionych informacji ustalić gdzie znajduje się kolejny punkt, może wówczas skorzystać telefonicznie z pomocy organizatorów*

4. PUNKTACJA

1) Zwycięzcą trasy Biegu na poszczególnych trasach zostaje patrol, który zdobył największą ilość punktów na danej trasie.

2) Patrole zdobywają punkty za:□

- Rozwiązanie testu na początku gry (maksymalnie 15 punktów)□

- Dotarcie na punkt (3 punkty)□

- Odpowiedź na zadane na punkcie pytanie (maksymalnie 2 punkty)□

3) Patrolom odejmuje się punkty za:□

- Telefon po informację gdzie znajduje się następny punkt (-2 punktów)□

- Telefon po informację gdzie jest zawieszony punkt (-1 punkt)□

- Zgłoszenie braku punktu, który jest (-1 punkt i 0 za dojście oraz pytanie) - Za nie zaznaczenie telefonu na karcie startowej (-1 punkt)

4) W przypadku braku punktu, potwierdzonego przez patrol lotny, patrol który dotarł na właściwe miejsce i zgłosił brak punktu kontrolnego* otrzymuje maksymalną ilość punktów: „dotarcie na punkt” i „odpowiedź na zadane na punkcie pytanie”

5. POMOCE NAUKOWE I ŚRODKI TECHNICZNE

1) Patrolom wolno podczas Biegu korzystać z planów miasta i własnych pomocy naukowych (notatki, książki, opracowania)

2) Dopuszczalne jest poruszanie się tylko i wyłącznie pieszo.□

3) Dopuszcza się możliwość korzystania ze środków łączności mobilnej

4) Test początkowy i zadanie końcowe rozwiązuje się bez pomocy naukowych oraz bez pomocy pełnoletnich opiekunów

6. PATROLE LOTNE

1) Na trasie biegu poruszają się również patrole lotne, złożone z organizatorów (posiadają oni odpowiednie identyfikatory)

2) Patrole zobowiązane są do udostępnienia patrolom lotnym swoich kart startowych do kontroli

3) Patrol lotny może ukarać uczestników gry za: □

Nie wypełnianie i wypełnianie w sposób niezgodny z prawdą karty startowej □ Zachowanie niezgodne z Regulaminem Biegu (w tym rozdzielenie patrolu)

7. ODPRAWA SZEFOW

1) Przed Biegiem odbędzie się obowiązkowa odprawa szefów patroli, na której mogą zostać uściślone lub zmienione niektóre punkty Regulaminu Biegu. W odprawie bierze udział patrolowy lub w ostateczności osoba reprezentująca go.

8. APEL KOŃCZĄCY

1) Patrol, który nie będzie posiadał reprezentanta na porannym apelu kończącym Bieg ulega dyskwalifikacji.

NA TRASIE BIEGU OBOWIĄZUJE REGUŁA „HARCERZ POSTĘPUJE PO RYCERSKU" * numer telefonu podany na karcie startowej

REGULAMIN DLA TRASY „ROWEROWEJ”□

38. BIEG NOCNY „ŚLADAMI POWSTANIA WIELKOPOLSKIEGO”

I. PATROLE

1) W trasie rowerowej wędrowniczo-instruktorskiej mogą brać udział patrole, złożone z wędrowników oraz instruktorów, liczące:

- 3-5 osób

po uzgodnieniu z komendanta Biegu istnieje możliwość zmiany ilości osób startujących w patrolu, jednakowoż wówczas patrol może nie brać udziału w klasyfikacji końcowej.

2) Członkami patroli mogą być wędrownicy i instruktorzy, zaproszeni goście (dawni organizatorzy i uczestnicy Biegu) oraz ludzie nie związani z harcerstwem. Minimalny wiek uczestnika to ukończone 16 lat.

3) W każdym patrolu musi być osoba pełnoletnia□

4) **Niepełnoletni uczestnicy zobowiązani są do posiadania pisemnych zgód rodziców lub prawnych opiekunów (wg wzoru dostępnego na stronie bieg-nocny.pl od 29.10.2018)**

5) Po otrzymaniu karty startowej należy wpisać na nią wszystkich członków patrolu. Nikt nie może dołączyć do patrolu w trakcie biegu, bez wyraźnej zgody komendanta Biegu. Osoby które biegną w trasie HS i chcą po jej zakończeniu dołączyć do ekipy WI muszą zgłosić to przed biegiem. Jeżeli w trakcie biegu zmieni się ilość osób w patrolu należy niezwłocznie poinformować organizatorów. Osoba, która się odłączy od patrolu nie może kontynuować udziału w grze.

6) Każdy członek patrolu musi być wyposażony w kask rowerowy oraz oświetlenie rowerowe zgodne z przepisami ruchu drogowego.

7) Patrolom nie wolno się rozdzielać. Odległość między pierwszym a ostatnim członkiem zespołu nie może być większa niż 50m.

2. CZAS TRWANIA BIEGU I KARTY STARTOWE

- 1) Bieg trwa 4,5 godziny, od godziny 22:00 do godziny 02:30, rozpoczyna się w momencie otrzymania sms z pierwszym swoim punktem.
- 2) W czas 4,5 godzin nie wlicza się czas rozwiązywania testu początkowego (po apelu)
- 3) Patrole są zobowiązane do:
 - Wpisywania godzin przybycia na punkt
 - Przepisania numeru pytania oraz kodu na kartę startową
 - Zapisywania informacji o przeprowadzonych rozmowach z komendą biegu
- 4) Po Biegu patrole zobowiązane są do oddania kart startowych w kopercie, w wyznaczonych przez organizatora miejscach - punktach zbiorczych
- 5) Za oddanie karty po wyznaczonym czasie, patrole otrzymają punkty karne (nie zostanie wówczas w ogólnej punktacji uwzględniony początkowy test)

3. PUNKTY BIEGU

- 1) Zadaniem patrolu podczas Biegu jest dotarcie do jak największej ilości punktów kontrolnych.
- 2) Zadaniem patrolu na punkcie jest odpowiedzenie na zadane pytanie i ustalenie gdzie znajduje się kolejny punkt.
- 3) Jeżeli patrol nie znajdzie punktu, albo nie potrafi, na podstawie znalezionych informacji ustalić gdzie znajduje się kolejny punkt, może wówczas skorzystać telefonicznie z pomocy organizatorów*.

4. PUNKTACJA

- 1) Zwycięzcą trasy Biegu na poszczególnych trasach zostaje patrol, który zdobył największą ilość punktów na danej trasie.
- 2) Patrole zdobywają punkty za:
 - Rozwiązanie testu na początku gry (maksymalnie 15 punktów)
 - Dotarcie na punkt (3 punkty)
 - Odpowiedź na zadane na punkcie pytanie (maksymalnie 2 punkty) 3)Patrolom odejmuje się punkty za:
 - Telefon po informację gdzie znajduje się następny punkt (-2 punktów)
 - Telefon po informację gdzie jest zawieszony punkt (-1 punkt)
 - Zgłoszenie braku punktu, który jest (-1 punkt i 0 za dojście oraz pytanie)
 - Za nie zaznaczenie telefonu na karcie startowej (-1 punkt)
- 4) W przypadku braku punktu, potwierdzonego przez patrol lotny, patrol który dotarł na właściwe miejsce i zgłosił brak punktu kontrolnego* otrzymuje maksymalną ilość punktów: „dotarcie na punkt” i „odpowiedź na zadane na punkcie pytanie”

5. POMOCE NAUKOWE I ŚRODKI TECHNICZNE

- 1) Patrolom wolno podczas Biegu korzystać z planów miasta i własnych pomocy naukowych (notatki, książki, opracowania)
- 2) Korzystanie ze środków komunikacji publicznej (MPK i inne) a także własnych środków w postaci pojazdów mechanicznych (innych niż własny rower) jest surowo zabronione, pod rygorem dyskwalifikacji.
- 3) Uczestnicy poruszają się na rowerze. Wymagane wyposażenie: światło białe i czerwone oraz kask. Zalecamy również odblaski (kamizelki, opaski).
- 4) Dopuszcza się możliwość korzystania ze środków łączności mobilnej
- 5) Test początkowy i zadanie końcowe rozwiązuje się bez pomocy naukowych

6. PATROLE LOTNE

- 1) Na trasie biegu poruszają się również patrole lotne, złożone z organizatorów (posiadają oni odpowiednie identyfikatory)
- 2) Patrole zobowiązane są do udostępnienia patrolom lotnym swoich kart startowych do kontroli
- 3) Patrol lotny może ukarać uczestników gry za: Nie wypełnianie i wypełnianie w sposób niezgodny z prawdą karty startowej Zachowanie niezgodne z Regulaminem Biegu (w tym rozdzielanie patrolu)

7. ODPRAWA SZEFÓW

- 1) Przed Biegiem odbędzie się obowiązkowa odprawa szefów patroli, na której mogą zostać uściślone lub zmienione niektóre punkty Regulaminu Biegu. W odprawie bierze udział patrolowy lub w ostateczności osoba reprezentująca go.

8. APEL KOŃCZĄCY

- 1) Patrol, który nie będzie posiadał reprezentanta na porannym apelu kończącym Bieg ulega dyskwalifikacji.□

NA TRASIE BIEGU OBOWIĄZUJE REGUŁA „HARCERZ POSTĘPUJE PO RYCERSKU”