



Instytut
Nowych Technologii



PERCIPIMUS
L'ORMA

Vasatokka
Nuoris- ja luontomatkailukeskus



”SPORTin–Sport for social inclusion”, numer referencyjny 602917-EPP-1-2018-1-LT-SPO-SSCP, dofinansowany z programu Erasmus+Sport – Small Collaborative Partnership.

Instrukcja gry dla zawodników

1. Rozpoczynacie przygodę, w której zmierzycie się ze swoją wiedzą, intuicją, a także z zadaniami sportowymi, które będą dla Was prawdziwym wyzwaniem. Przeczytajcie uważnie poniższą instrukcję, zabierzcie ją ze sobą, żeby móc do niej w każdej chwili zerknąć.
2. Grę rozpoczynamy punktualnie o 10. Na przemierzenie całej trasy i rozwiązanie zadań macie 2 godziny. Otrzymaliście kartę drużyny. Pilnujcie jej i wypełniajcie zgodnie z zaleceniami, gdyż będzie ona podstawą do podliczania punktów na mecie. Miejsce zakończenia gry zostanie zdradzone dopiero w ostatnim punkcie kontaktowym. Gdybyście do niego nie dotarli lub gdyby czas gry dobiegał końca – prosimy o telefon pod nr ... (tu uzyskacie odpowiednie wskazówki).
3. Gdyby nie udało Wam się rozszyfrować miejsca, do którego macie dotrzeć lub gdyby wydarzyło się coś, co uniemożliwia dalszą grę – możecie wykonać „telefon ratunkowy” do organizatora pod numer podany w pkt.2. Pamiętajcie jednak, że wówczas punkty za wykonane w tym miejscu zadanie będą anulowane.
4. Pamiętajcie, że stanowicie zespół – możecie poruszać się wyłącznie pieszo i razem. Żaden z zawodników nie może odłączać się od swojej grupy.
5. Zadanie wykonujecie tak długo, aż nie zostanie ukończone i w tym miejscu, w którym Wam je przekazano.
6. Zachowajcie ostrożność i wszelkie zasady bezpieczeństwa.
7. Pamiętajcie o tym, by zachowywać się kulturalnie i uprzejmie w miejscach, do których traficie.

Życzymy Wam udanej zabawy!!!

