**REGULAMIN KAPSEL CUP**

**1. ORGANIZATOR:**

Biuro Poselskie Posła na Sejm RP Rafała Adamczyka

Urząd Miejski w Zawierciu

PATRONAT:  
Prezydent Zawiercia Łukasz Konarski

**2. CEL ZAWODÓW:**

- popularyzacja gry w kapsle,

- aktywny wypoczynek.

**3. TERMINY I MIEJSCE ZAWODÓW**

Miejsce: Park Miejski w Zawierciu (wejście od strony ulicy Piastowskiej)

Termin: 4 września. Zapisy i informacje: telefonicznie do 2 września 2022 r. pod numerem telefonu 505 308 209 lub mailowo: [staralaznia@zawiercie.eu](mailto:staralaznia@zawiercie.eu).

**4. KATEGORIE WIEKOWE:**

Bez ograniczeń wiekowych.

Uczestnikami są zespoły rodzinne (np. córka - ojciec, wnuczek - dziadek, babcia- wujek, kuzyn- brat itp.). Zespoły max. 2 osobowe. Liczba grających zespołów ograniczona max. do 25 zespołów.

**5. SYSTEM ROZGRYWEK:**

Rejestracja zawodników odbywać się będzie od godz. 11:00 do 12:45.

Numer startowy wyznacza kolejność przystąpienia do gry.

Gra rozpoczyna się o godzinie 13:00. Na przygotowanym torze odbędzie się wyścig Kapsel Cup 2022 w Parku Miejskim w Zawierciu.

Zasady:

Zawodnicy powinni posiadać ze sobą własne kapsle.

Na trasie długości ok. 20 m każdy zawodnik musi jednym „pstryknięciem” pokonać jak najdłuższy dystans. Wypadnięcie z trasy lub przekroczenie linii końcowej powoduje postój i utratę kolejki.

Drobne niezamierzone pchnięcia i wszelkie inne przesunięcia będą liczone jako pstryknięcia.

Każdy kapsel, który wyleci poza trasę, także w wyniku uderzenia cudzym kapslem, albo z innej przyczyny, wraca na start, lub na linię ostatniej premii, którą prawidłowo minął.

Kapsel, który wypadł z trasy, to taki, który nie dotyka nawet o włos wyznaczonej drogi.

Niedopuszczalne są celowe wypchnięcia innych kapsli. Za takie złośliwości grozi sprawcy dyskwalifikacja. Niestety także w takim wypadku poszkodowany musi wrócić na start lub na ostatnio przekroczoną premię.

Ścinanie zakrętów możliwe jest, gdy kapsel porusza się tylko po wyznaczonym torze.

Przeskakiwanie na dalsze odcinki trasy i inna jazda na skróty będzie uznawana jako wypadnięcie gracza z trasy. Przed pstryknięciem dozwolone jest przesunięcie kapsla na dogodniejsze miejsce, jednak tylko prostopadle do osi drogi. Zawodnicy będą pokonywać w trakcie wyścigu różne przeszkody rozlokowane na kapslowym torze.

Zakończenie zawodów następuje w momencie przekroczenia linii mety przez pierwszych trzech zawodników.

Nad prawidłowym przebiegiem zawodów będzie czuwało 2 sędziów.

**6. SPRAWY DYSCYPLINARNE:**

Sprawy sporne rozstrzyga sędzia główny.

**7. NAGRODY:**

- I, II, III miejsce

- 2 wyróżnienia dla najmłodszej/najmłodszego zawodniczki/zawodnika oraz dla najstarszej/najstarszego zawodniczki/zawodnika.

Każdy zespół otrzyma zestaw upominków.

Liczba uczestników ograniczona.

**8. SPRAWY KOŃCOWE:**

- organizator zabezpiecza teren do organizacji zawodów,

- organizator zabezpiecza sędziów,

- za zaistniałe wypadki niezawinione przez organizatora, organizator nie ponosi odpowiedzialności,

- za rzeczy pozostawione bez opieki lub zaginione organizator nie odpowiada,

- w sprawach nieujętych w Regulaminie decyduje organizator. Organizator zastrzega sobie

prawo dokonywania zmian oraz ostatecznej interpretacji Regulaminu,

- Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie na łamach strony internetowej, profilu na fanpage na Facebooku i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.

- Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w oświadczeniu odnośnie stanu zdrowia/formularzu zgoda na samodzielne uczestnictwo osoby niepełnoletniej (wiek min. 16 lat) zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 r. (Dz.U. z 2019 r., poz. 1781).

- Wzięcie udziału w turnieju stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.