**„Drugie Życie Drzew”**

**Zasady gry**

1. Organizatorem rodzinnej gry przyrodniczej – „Drugie Życie Drzew” zwanej dalej Grą, jest Departament Gospodarki Komunalnej Urzędu Miejskiego w Białymstoku.
2. Uczestnikami Gry są zespoły rodzinne, które rejestrują się w punkcie Startu.
3. Zespół rodzinny, składa się z minimum 3 a maksimum 5 osób w tym co najmniej jednej osoby dorosłej, która jest opiekunem niepełnoletnich uczestników zespołu.
4. Zespół rodzinny przy rejestracji musi podać swoją nazwę, która powinna nawiązywać do przyrodniczego charakteru gry i która zostanie wpisana na karcie startowej.
5. W czasie trwania gry zespół rodzinny porusza się w grupie (nie może się rozdzielać) – zespoły, które w czasie Gry celowo się rozproszą zostaną zdyskwalifikowane.
6. Kierunek poruszania się po terenie jest dowolny i zależy od wyboru i fantazji zespołu.

**Przebieg gry**

1. Zespoły rodzinne zgłaszają się na start Gry gdzie są rejestrowane, otrzymują kartę gry i mapę z naniesionymi punktami kontrolnymi.
2. Prowadzący Grę wpisuje godzinę startu zespołu rodzinnego i od tego momentu zespół rozpoczyna swoje uczestnictwo w Grze.
3. Uczestnicy Gry muszą odnaleźć wszystkie punkty znajdujące się na mapie, wpisując na karcie Gry przyporządkowane im kody.
4. Uczestnicy Gry muszą w jak najkrótszym czasie znaleźć wszystkie oznaczone na mapie punkty i prawidłowo odczytać i zapisać kody.
5. O zwycięstwie zdecyduje czas w jakim uczestnicy pokonają trasę Gry.
6. Organizator przewiduje nagrody dla 10 najlepszych zespołów, które pokonają trasę w najszybszym czasie, przy czym 3 pierwsze zespoły otrzymają nagrody za I,II i III miejsce. Organizator przewiduje drobne upominki dla wszystkich zespołów biorących udział w Grze.
7. Gra odbędzie się bez względu na panujące warunki atmosferyczne.

**Nazwy punktów w terenie, które należy odnaleźć**

S – start/meta brama do Akcentu ZOO

1 – wybieg dla rysia

2 – domek dla owadów zapylających

3 – wybieg dla jelenia

4 – młoda lipa drobnolistna

5 – martwa kłoda

6 – pień martwego drzewa

7 – Sosna – pomnik przyrody

8 – domek dla puszczyka

9 – pień martwego drzewa

10 – martwa kłoda

12 – domek dla wiewiórek