



Regulamin biegów Vikings Run

INFORMACJE OGÓLNE

I. ORGANIZATOR

Organizatorem wydarzenia sportowego Vikings Run jest Stowarzyszenie Vikings Run z siedzibą w:
ul. Nagórzycka 14/16
97-200 Tomaszów Mazowiecki

REGON: 384606819

NIP: 7732491254

II. OPIS WYDARZENIA

Vikings Run to wyjątkowy bieg przeszkodowy (OCR), który stanowi prawdziwe wyzwanie zarówno dla ciała, jak i ducha Uczestników. Uczestnicy mierzą się z wymagającą trasą, pełną różnorodnych przeszkód, naturalnych utrudnień terenowych oraz rywalizacji z innymi zawodnikami. Celem wydarzenia jest nie tylko pokonanie fizycznych wyzwań, ale także sprawdzenie własnych granic wytrzymałości i determinacji w dążeniu do mety.

Vikings Run to nie tylko niesamowite doświadczenie sportowe, ale również sposób na dostarczenie ogromnej dawki pozytywnej energii, zdrowej rywalizacji oraz świetnej atmosfery towarzyszącej całemu wydarzeniu i budowania wspólnoty wśród uczestników. Wydarzenie to jest skierowane do szerokiego grona odbiorców od dzieci wieku 3 lat, do pełnoletnich uczestników bez górnej granicy wiekowej. Zróżnicowane opcje tras (RUN, KAYAK, SWIM, TRAIL, KIDS, LONG), a także różne poziomy ich trudności dają gwarancję dobrej zabawy zarówno zaawansowanym sportowcom, jak i początkującym zawodnikom.

Nazwa „Vikings Run” nie jest przypadkowa. Nawiązuje ona do tematu biegu, który czerpie inspirację z mitologii i historii Wikingów. Naszym celem jest zapewnienie zupełnie nowego poziomu rozrywki, którego nie dostarcza żaden z obecnych biegów OCR. Pragniemy stworzyć tematyczny bieg z przeszkodami, który nie tylko dostarczy ekstremalnych i niezapomnianych wrażeń, ale każdemu z uczestników pozwoli choć na chwilę przenieść się w mityczny świat Vikingów.

III. DOSTĘPNE KATEGORIE

Vikings Run charakteryzuje się różnorodnością kategorii, które stosowane są do poszczególnych wariantów tras. Każda kategoria wprowadza specyficzne zasady i wytyczne do wybranego wariantu trasy. W Vikings Run dostępne są następujące kategorie:



- OPEN – kategoria skierowana głównie do amatorów i początkujących uczestników, którzy chcą cieszyć się wyzwaniem biegu przeszkodowego w mniej konkurencyjnej atmosferze oraz możliwością kooperacji (pomocy na przeszkodach)
- ELITE – kategoria skierowana do bardziej doświadczonych biegaczy przeszkodowych; ta kategoria wymaga wyższego poziomu sprawności fizycznej i techniki, oferując jednocześnie bardziej konkurencyjne środowisko
- ELITE PRO (LIGA) – kategoria przeznaczona dla zawodowych sportowców i zaawansowanych uczestników, którzy rywalizują między sobą w ramach Ligi OCR Polska.

Niektóre warianty tras mogą być również dostępne bez konkretnego rozróżnienia na kategorie. Oznacza to, że na tych trasach obowiązują ogólne zasady Vikings Run, bez dodatkowych wymagań i ograniczeń narzuconych przez specyficzne kategorie.

IV. WARIANTY TRAS

Vikings Run oferuje zróżnicowany zestaw tras. Każda z nich dostosowana jest do różnorodnych potrzeb i oczekiwań zawodników.

- RUN – jest to podstawowy wariant trasy który obejmuje 10 km biegu przeszkodowego. Ten wariant dostępny jest w trzech kategoriach: OPEN, ELITE i ELITE PRO.
- RUN+SWIM – łączy wariant RUN z dodatkowym segmentem pływackim. Uczestnicy muszą przepłynąć wyznaczony odcinek w piankach pływackich. Dostępny w formule OPEN.
- RUN+KAYAK – połączenie trasy RUN z dodatkowym odcinkiem kajakowym. Dostępna w formule OPEN.
- RUN LEGEND – specjalna wersja trasy RUN, urozmaicona o dodatkowy odcinek kajakowy. Uczestnicy biorący udział w tym wariantcie muszą pokonać całą trasę wyposażeni w oręż wikinga. Wariant dostępny jest w formule OPEN i ELITE.
- RUN MINI – skrócony wariant trasy RUN, obejmujący część trasy podstawowej. Dostępny tylko w formule OPEN.
- RUN LONG – jest to wariant rozszerzony trasy RUN o dystansie 20 km biegu przeszkodowego i dwukrotnie większej liczbie przeszkód. Dystans uzyskiwany poprzez pętlę - dwukrotne pokonanie trasy RUN. Dostępny tylko w formule OPEN.
- RUN KIDS PRO – trasa RUN MINI, przeznaczona dla grup dziecięcych pod opieką trenera grupy. W porównaniu do wariantu RUN MINI możliwe jest wyłączenie części przeszkód, dedykowanych dla grup dorosłych. Jest to specjalny wariant dostępny bez rozróżnienia na kategorie.
- RUN FAMILY – trasa RUN MINI, przeznaczona dla rodzin z dziećmi. W porównaniu do wariantu RUN MINI możliwe jest wyłączenie części przeszkód dedykowanych dla grup dorosłych. Wariant dostępny bez rozróżnienia na kategorie.



- RUN TRAIL – trasa biegowa o dystansie 10 km bez przeszkód ustawionych przez organizatora. Na trasie występują jedynie naturalne przeszkody wynikające z ukształtowania terenu i przebiegu trasy. Wariant dostępny bez rozróżnienia na kategorii.
- RUN KIDS – krótka trasa dedykowana zawodnikom w wieku od 3 do 10 lat (z podziałem na grupy) z przeszkodami dopasowanymi do wieku zawodników. Wariant dostępny bez rozróżnienia na kategorii.

Organizator zastrzega, że dostępność poszczególnych wariantów tras jest uzależniona od konkretnego wydarzenia. Nie wszystkie opisane poniżej formuły muszą być realizowane podczas każdej edycji biegu. Warianty tras organizowane podczas danego wydarzenia są publikowane na stronie internetowej www.vikingsrun.com

V. TERMIN I MIEJSCE

1. Terminy oraz miejsca wydarzenia podawane są na bieżąco na stronie internetowej www.vikingsrun.com oraz na oficjalnych profilach na portalach społecznościowych.
2. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany daty i/lub miejsca wydarzenia. Uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani nie później niż 48h przed wydarzeniem na stronie internetowej oraz drogą mailową. Niniejsze zmiany nie są przyczyną do powstania ze strony Organizatora dodatkowych zobowiązań względem Uczestników, ani roszczeń Uczestników w stosunku do Organizatora.
3. Organizatorowi przysługuje prawo do odwołania biegu bez podania przyczyn, o czym informuje (o ile jest to możliwe) Uczestników na stronie internetowej, profilu na Facebooku oraz drogą mailową. W wyniku niniejszych zmian Uczestnikowi przysługuje prawo do przeniesienia swojego startu na inne wydarzenie w tej samej formule.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania biegu i przerwania wydarzenia, w sytuacjach nadzwyczajnych, takich jak ogłoszenie żałoby narodowej, wystąpienia warunków pogodowych zagrażających zdrowiu i życiu Uczestników, wystąpienie siły wyższej lub decyzje administracyjne. W takich przypadkach Uczestnik ma prawo do przeniesienia swojego startu na inne wydarzenie w tej samej formule. W przypadku przerwania wydarzenia, przeniesienie dotyczy tylko Uczestników, którzy nie wzięli udziału w rywalizacji.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania wydarzenia w miejscu oddalonym maksymalnie o 50 km od miejscowości wymienionej w nazwie imprezy.



ZASADY UCZESTNICTWA ORAZ SZCZEGÓŁY TRAS I KATEGORII

VI. ZASADY OGÓLNE

Poniżej spisane zasady ogólne obowiązują na każdym z dostępnych wariantów i kategorii. Dodatkowe zasady poszczególnych kategorii i tras są opisane w kolejnych paragrafach regulaminu.

1. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania obowiązujących zasad reżimu sanitarnego oraz do stosowania się do wymogów sanitarnych Organizatora.
2. Uczestnik biegu za zadanie ma pokonać wybraną przez siebie opcję trasy w jak najszybszym czasie.
3. Zmiana lub skrócenie trasy skutkuje dyskwalifikacją zawodnika. W przypadku zgubienia się zawodnika, możliwa jest kontynuacja biegu pod warunkiem powrotu na trasę w miejscu jej opuszczenia.
4. Niedozwolone jest obraźliwe lub agresywne zachowanie wobec innych Uczestników biegu, Wolontariuszy, Sędziów i obsługi wyznaczonej przez Organizatora oraz umyślne utrudnianie pokonywania przeszkód innym zawodnikom. Takie zachowanie skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika.
5. Polecenia Sędziego mają pierwszeństwo przed instrukcjami zawartymi w tym Regulaminie, a Uczestnik zobowiązuje się do ich przestrzegania.
6. Decyzje podjęte przez sędziego są ostateczne i nie podlegają dyskusji ani ocenie Uczestnika. Uczestnicy fali OPEN i ELITE mają prawo odwołania się do Sędziego Głównego zawodów Vikings Run, a w przypadku Uczestników fali ELITE PRO do Komisji Dyscyplinarnej OCR Polska. Odwołanie musi być złożone na piśmie, maksymalnie w ciągu kolejnych 2 dni po zawodach.
7. Uczestnicy zobowiązani są startować o wyznaczonej przez Organizatora godzinie, w określonych grupach, których liczebność zależy od wybranej opcji biegu. Start o innej godzinie niż wyznaczona może skutkować dyskwalifikacją.
8. Organizator zobowiązuje się prowadzić klasyfikację Uczestników w serii OPEN, ELITE oraz ELITE PRO na wybranych opcjach trasy.
9. Organizator wydarzenia nie ma wpływu na warunki atmosferyczne panujące w trakcie biegu.
10. Zmienne warunki pogodowe mogą wpływać na poziom trudności trasy i przeszkód, a tym samym na wyniki Uczestników. Organizator dokłada wszelkich starań, aby zapewnić bezpieczeństwo uczestników i minimalizować negatywny wpływ warunków pogodowych na przebieg wydarzenia, jednak nie ponosi odpowiedzialności za ich wpływ na wyniki Uczestników.

VII. ZASADY WARIANTÓW PRZESZKODOWYCH

(RUN MINI, RUN, RUN+SWIM, RUN+KAYAK, RUN LEGEND, RUN KIDS PRO, RUN FAMILY)

1. Każdy uczestnik ma obowiązek zapoznania się z Rulebookiem przed startem w biegu.
2. W momencie odniesienia kontuzji zagrażającej innym Uczestnikom, a w szczególności w momencie wystąpienia krwi (np. w wyniku zranień bądź zerwanych odcisków), zawodnik ma zakaz podjęcia próby pokonania przeszkody, do momentu skutecznego opatrzenia rany. Dopiero na wyraźną



zgode Sędziego, po sprawdzeniu opatrunku, taki Uczestnik może podejść do pokonania przeszkody.

3. Zakaz używania substancji lepkich, klejów i innych środków wzmacniających chwyt pod groźbą dyskwalifikacji. Dozwolone jest stosowanie środków osuszających dłonie, takich jak talk, kreda lub magnezja. Obsługa ma prawo do weryfikacji uczestnika w tym zakresie, a Uczestnik jest zobowiązany poddać się kontroli.
4. Na wybranych przeszkodach wyznaczony będzie FAST LANE, czyli szybki tor, na który pierwszeństwo w pokonywaniu mają osoby z kategorii ELITE, a po nich osoby podchodzące do danej przeszkody po raz pierwszy.
5. W przypadku przeszkód, których zaliczenie wymaga uderzenia w dzwonek, może być to wykonane jedynie przez uderzenie dłonią.
6. Obowiązuje zakaz zmiany toru podczas pokonywania przeszkody pod rygorem zdjęcia zawodnika z pokonywanej przeszkody.
7. Przy wybranych przeszkodach znajdować się będą wyznaczeni przez Organizatora Sędziowie.
8. Zakazuje się wykonywania prób przechodzenia przeszkód przed startem. Kontakt zawodnika z przeszkodą poza czasem rywalizacji wiąże się z dyskwalifikacją. Z zakazu wykluczeni są delegaci OCR Polska odpowiedzialni za Ligę.
9. Jeśli z powodu warunków pogodowych lub stanu sanitarnego wody w zbiorniku, nie możliwe będzie przeprowadzenie odcinka pływackiego biegu RUN+SWIM oraz odcinka kajakowego biegu RUN+KAYAK, Organizator zastrzega sobie przesunięcie Uczestników tych biegów do biegu RUN. Uczestnicy zostaną o tym poinformowani ze sceny głównej oraz na profilu Facebook Vikings Run pod adresem <https://fb.com/Vikings-Run-legendarny-bieg-z-przeszkodami-2240282806218027/>. Uczestnikom przysługuje zwrot różnicy ceny biletu lub zniżka 15% na inną edycję biegu Vikings Run.

VIII. ZASADY KATEGORII OPEN

1. Uczestnik serii OPEN ma maksymalnie 3 próby pokonania przeszkody (poza przeszkodami opisanymi w Rulebook z wyznaczoną liczbą powtórzeń). W przypadku, gdy Uczestnik OPEN nie jest w stanie pokonać przeszkody, na jego opasce startowej zostanie odnotowane niepokonanie przeszkody.
2. Za każdą niepokonaną przeszkodę w trakcie biegu, uczestnik będzie zobligowany do pokonania rundy karnej przed linią mety.
3. Uczestnicy fali OPEN mogą pomagać sobie w pokonaniu przeszkód takich jak ściany, doły, belki siana, kontenery, przenoszenie obciążenia. Przeszkody techniczne oraz celnościowe muszą być pokonane samodzielnie, a jeśli nie jest to możliwe musi być wykonane zadanie zastępcze.
4. Uczestnicy nie mogą korzystać z pomocy osób nie będących Uczestnikami biegu.

IX. ZASADY KATEGORII ELITE

Uczestnicy fali ELITE podlegają bardziej restrykcyjnym zasadom uczestnictwa w biegu Vikings Run, które są opisane poniżej:



1. Każdy uczestnik fali ELITE zobowiązany jest podczas biegu, mieć założone na jednym nadgarstku 3 opaski startowe („życia”) dostarczone przez Organizatora, przy czym:
 - 1.1. Wszystkie opaski muszą być założone w widocznym miejscu! Na ręce z opaską nie powinny być założone buffy, rękawki, bransoletki, itp.
 - 1.2. Jeśli Uczestnik nie pokona przeszkody lub Sędzia stwierdzi nieprawidłowe pokonanie przeszkody, Uczestnik zobowiązany jest do oddania Sędziemu jednej z trzech opasek ELITE.
 - 1.3. Odebranie przez sędziego lub zgubienie opaski skutkuje koniecznością wykonania karnego zadania przed metą
 - 1.4. Odebranie lub zgubienie ostatniej (trzeciej) opaski skutkuje przeniesieniem zawodnika na listę poza klasyfikacją. Taki Uczestnik może kontynuować bieg w serii na zasadach OPEN, przy czym nie wykonuje karnego zadania na przeszkodzie, na której stracił opaskę („życie”).
2. Każdy uczestnik fali ELITE (nie dotyczy fali ELITE PRO) otrzyma materiałową opaskę na głowę. Opaska zostanie odebrana Uczestnikom, którzy zostaną przeniesieni poza klasyfikację lub zdyskwalifikowani. Uczestnicy, którzy ukończą bieg, opaskę mogą zachować.
3. Każdy uczestnik fali ELITE zobowiązany jest do samodzielnego pokonania przeszkody.
4. Uczestnicy fali ELITE (nie dotyczy fali ELITE PRO) mogą podejmować nieograniczoną liczbę prób pokonania przeszkody (poza przeszkodami opisanymi w Rulebook z wyznaczoną liczbą powtórzeń).
5. Klasyfikowany zawodnik (z minimum jedną opaską) za każdą utraconą opaskę na trasie biegu wykonuje jedno zadanie karne, zlokalizowane tuż przed metą.
6. Zakazuje się ukrywania opasek życia pod groźbą dyskwalifikacji.
7. Przez całą trasę Uczestnik fali ELITE musi mieć przy sobie wyposażenie, z którymi wystartował.
8. Jeśli Uczestnik zostanie decyzją Sędziego wyeliminowany z fali ELITE, fakt ten zostaje odnotowany i przekazany osobom prowadzącym pomiar czasu oraz klasyfikację.

X. ZASADY KATEGORII ELITE PRO (BIEGU LIGOWEGO)

Uczestnicy startując w fali ELITE PRO zdobywają punkty uprawniające do kwalifikacji w Lidze OCR Polska. Uczestnicy tej fali podlegają zasadom fali ELITE opisanym w § IX oraz dodatkowym restrykcjom ligowym, opisanym poniżej:

1. Uczestnicy fali ELITE PRO mają tylko jedno podejście do pokonania przeszkody (poza przeszkodami opisanymi w Rulebook z wyznaczoną liczbą powtórzeń).
2. Dane osobowe oraz wyniki uzyskane w Vikings Run przez Uczestnika fali ELITE PRO przekazane zostaną do Polskiego Związku Sportów Przeszkodowych OCR Polska w celu uwzględnienia zdobytych punktów w Lidze OCR Polska.

XI. ZASADY WARIANTU RUN

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § VI oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VII. W wariacie obowiązując również następujące reguły:

1. Na pokonanie trasy obowiązują limity czasowe:



- a. 3 godziny dla fali OPEN
- b. 2 godziny dla fali ELITE

XII. ZASADY WARIANTU RUN MINI

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § VI oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VII. W wariacie obowiązując również następujące reguły:

- 1. Na pokonanie trasy obowiązuje limit czasowy – 2 godziny

XIII. ZASADY WARIANTU RUN LONG

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § VI oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VII. W wariacie obowiązując również następujące reguły:

- 1. Na pokonanie trasy obowiązuje limit czasowy – 5 godzin

XIV. ZASADY WARIANTU RUN+KAYAK

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § VI oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VII. W wariacie obowiązując również następujące reguły:

- 1. Etap kajakowy polega na przepłynięciu wyznaczonego bojami odcinka trasy w dwuosobowych kajakach zapewnionych przez Organizatora.
- 2. Po dobiegnięciu do etapu kajakowego Uczestnicy zobowiązani są do założenia i dopasowania zapięcia kapoku zapewnionego przez Organizatora. Niespełnienie tych warunków prowadzi do dyskwalifikacji Uczestnika.
- 3. Przed przystąpieniem do etapu kajakowego Uczestnicy fali OPEN łączą się w dwuosobowe zespoły wyznaczone według kolejności przybycia, a następnie zajmują kajak, który muszą samodzielnie umieścić na wodzie. Uczestnicy fali ELITE zajmują kajaki w pojedynkę.
- 4. W kategorii OPEN za samodzielne zajęcie kajaku i pokonanie odcinka kajakowego w pojedynkę, grozi dyskwalifikacja. Wyjątkiem jest tu otrzymanie zgody Sędziego na samodzielne pokonanie odcinka kajakowego, w sytuacji, gdy nie ma dwóch Uczestników do zajęcia kajaka ani na horyzoncie nie ma innego Uczestnika, który dobiegnie do odcinka i uzupełni parę.
- 5. Po pokonaniu etapu Uczestnicy muszą odnieść kajak w wyznaczone miejsce oraz pozostawić kapok i przystąpić do pokonania pozostałej trasy biegowo-przeszkodowej.
- 6. Na pokonanie trasy RUN+KAYAK obowiązuje limit czasowy: 4 godziny

XV. ZASADY WARIANTU LEGEND

Uczestnicy tej fali podlegają zasadom RUN+KAYAK opisanym w § XIII, zasadom wariantów przeszkodowych opisanych w § VII oraz dodatkowym regułom opisanym poniżej:



1. Uczestnik po zakończeniu odcinka kajakowego zobowiązany jest do podjęcia orężu wikinga (tj. tarczy i topora) z wyznaczonego miejsca znajdującego na trasie biegu.
2. Od chwili zebrania tarczy i topora, Uczestnik zobowiązany jest do pokonania całej trasy z zebrany wyposażeniem.
3. Celem ukończenia biegu, zawodnik musi dotrzeć do mety wraz z tarczą i toporem.
4. Uczestnik nie może pozostawiać oręża na trasie biegowej ani przekazywać go innym Uczestnikom biegu.
5. Zdjęcie oręża jest dozwolone tylko na czas pokonywania przeszkód. Po pokonaniu przeszkody, Uczestnik ponownie podejmuje oręż i wraz z nim kontynuuje trasę biegowo-przeszkodową.

XVI. ZASADY WARIANTU RUN KIDS PRO

Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § VI, zasadom wariantów przeszkodowych opisanym w § VII oraz dodatkowym regułom opisanym poniżej:

1. Drużyna fali RUN KIDS PRO może składać się maksymalnie z 5 dzieci oraz jednego pełnoletniego trenera sprawującego opiekę nad grupą.
2. Dzieci biorące udział w tym wariacie muszą być w wieku od 6 do 14 lat.
3. Każdą przeszkodę na trasie musi pokonać przynajmniej 1 osoba z drużyny.
4. Jeżeli żaden z uczestników nie pokona przeszkody, cała drużyna wykonuje zadanie zastępcze.
5. Uczestnicy tej kategorii mogą na przeszkodach przyjmować pomoc od trenera danej drużyny.
6. Chip pomiarowy otrzymuje jedynie trener drużyny.

XVII. ZASADY WARIANTU RUN FAMILY

Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § VI, zasadom wariantów przeszkodowych opisanym w § VII oraz dodatkowym regułom opisanym poniżej:

1. Drużyna fali RUN FAMILY może się składać maksymalnie 5 osób, z czego maksymalnie dwie osoby dorosłe.
2. Dzieci biorące udział w wariacie muszą być w wieku od 5 do 15 lat.
3. Każdą przeszkodę na trasie musi pokonać przynajmniej 1 osoba z drużyny.
4. Pomoc na przeszkodach w tym wariacie jest w pełni dozwolona.
5. Chip pomiarowy otrzymuje jedynie opiekun grupy.

XVIII. ZASADY WARIANTU RUN TRAIL

Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § VI oraz dodatkowym regułom opisanym poniżej:

1. Na pokonanie trasy obowiązuje limit czasowy – 2 godziny



XIX. ZASADY WARIANTU RUN KIDS

Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § VI oraz dodatkowym regułom opisanym poniżej:

1. Uczestnicy startują w trzech grupach wiekowych.
 - a. 3 – 4 lat
 - b. 5 – 7 lat
 - c. 8 – 10 lat
2. Trasa biegu przygotowana jest w dwóch wariantach
 - a. trasa o dystansie do 500 m z przeszkodami dostosowanymi do najmłodszych zawodników w wieku 3 – 7 lat
 - b. rozszerzony wariant trasy o dystansie do 1 km z dodatkowymi przeszkodami dostosowanymi do starszych zawodników w przedziale wiekowym 8 – 10 lat.
3. Najmłodszym zawodnikom w wieku 3 - 7 lat, podczas biegu mogą towarzyszyć rodzice.
4. Pomoc na przeszkodach w tym wariantcie jest w pełni dozwolona.
5. Organizator nie prowadzi klasyfikacji zawodników w wariantcie RUN KIDS.

XX. ZASADY WARIANTU NINJA RUN CHALLENGE

Dla wariantu **NINJA RUN CHALLENGE** obowiązują zasady ogólne określone w § VI oraz, w odpowiednim zakresie, zasady wariantów przeszkodowych określone w § VII Regulaminu. W wariantcie obowiązują również następujące zasady:

1. NINJA RUN CHALLENGE polega na pokonaniu przez Uczestnika wyznaczonego przez Organizatora toru obejmującego przeszkody wymagające w szczególności sprawności, siły, koordynacji oraz zręczności.
2. Tor NINJA RUN CHALLENGE zostanie usytuowany nad basenem o głębokości około 2 m, w związku z czym podczas pokonywania przeszkód istnieje możliwość upadku Uczestnika do wody. Uczestnik, przystępując do startu, przyjmuje do wiadomości specyfikę toru oraz związane z nią ryzyko.
3. Warunkiem udziału w NINJA RUN CHALLENGE jest posiadanie przez Uczestnika umiejętności pływania pozwalających na bezpieczne wydostanie się z wody w przypadku upadku z przeszkody do basenu.
4. Na czas trwania NINJA RUN CHALLENGE Organizator zapewnia zabezpieczenie ratownicze przez wykwalifikowane służby WOPR oraz zabezpieczenie medyczne. Uczestnicy zobowiązani są do bezwzględnego stosowania się do poleceń ratowników, służb medycznych, Sędziów oraz obsługi Wydarzenia.
5. Każdy Uczestnik ma **6 (słownie: sześć) minut** na pokonanie całego toru, liczonych od momentu rozpoczęcia jego startu.



6. W przypadku upadku z przeszkody, w tym upadku do wody, lub nieukończenia próby Uczestnik może rozpocząć pokonywanie toru od początku. Ponowne próby są dozwolone wyłącznie w ramach przysługującego Uczestnikowi łącznego limitu 6 minut. Podjęcie kolejnej próby nie powoduje ponownego rozpoczęcia biegu limitu czasowego.
7. Uczestnik zobowiązany jest do pokonywania toru oraz poszczególnych przeszkód zgodnie z ich przeznaczeniem, oznaczeniem oraz instrukcjami Organizatora, Sędziów i obsługi Wydarzenia.
8. Uczestnicy startują o godzinie wskazanej przez Organizatora, przypisanej w ramach fali startowej wybranej przez Uczestnika podczas rejestracji. Niestawienie się Uczestnika na start o wyznaczonej godzinie jest równoznaczne z rezygnacją ze startu i nie uprawnia Uczestnika do startu w innej godzinie lub fali startowej.
9. W NINJA RUN CHALLENGE mogą uczestniczyć osoby pełnoletnie. Organizator dopuszcza możliwość udziału osoby niepełnoletniej wyłącznie po uzyskaniu uprzedniej, indywidualnej zgody Organizatora, zgody jej rodzica lub opiekuna prawnego oraz za zgodą i po wskazaniu trenera prowadzącego Uczestnika. Wniosek o udzielenie zgody Organizatora należy przestać przed dokonaniem rejestracji na adres **biuro@vikingsrun.com**.
10. Uczestnik zobowiązany jest bezwzględnie stosować się do poleceń Sędziów, ratowników WOPR, służb medycznych oraz obsługi Wydarzenia, w szczególności w zakresie prawidłowego pokonywania przeszkód i zasad bezpieczeństwa.
11. Niedozwolone jest omijanie przeszkód, skracanie wyznaczonego toru, korzystanie z pomocy osób trzecich lub podejmowanie innych działań mogących zapewnić Uczestnikowi nieuzasadnioną przewagę.
12. Organizator, Sędzia, ratownik WOPR lub przedstawiciel zabezpieczenia medycznego ma prawo przerwać udział Uczestnika lub nie dopuścić go do dalszego pokonywania toru, jeżeli dalszy udział może stanowić zagrożenie dla zdrowia lub bezpieczeństwa Uczestnika albo innych osób.
13. O prawidłowym pokonaniu poszczególnych przeszkód oraz ukończeniu NINJA RUN CHALLENGE decyduje Sędzia.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany kolejności, liczby lub rodzaju przeszkód oraz przebiegu toru, jeżeli będzie to uzasadnione względami organizacyjnymi, technicznymi, warunkami atmosferycznymi lub koniecznością zapewnienia bezpieczeństwa Uczestników.

XXI. UCZESTNICTWO

W biegu mogą brać udział:

1. Wyłącznie zarejestrowani Uczestnicy.
2. W opcji RUN KIDS PRO dzieci w wieku 6-14 lat wraz z pełnoletnim opiekunem grupy
3. W opcji RUN KIDS dzieci w wieku 3-10 lat za pisemną zgodą opiekuna. Zawodnikom w wieku 3-7 lat mogą towarzyszyć opiekunowie.
4. W opcji RUN FAMILY dzieci w wieku 5-15 lat wraz z opiekunami i za ich pisemną zgodą.



5. W opcji RUN oraz RUN MINI, RUN TRAIL: Osoby od 16 roku życia za pisemną zgodą opiekuna prawnego (Opiekun prawny jest zobowiązany stawić się osobiście w biurze zawodów i potwierdzić tożsamość dokumentem ze zdjęciem). Organizator dopuszcza możliwość udziału w Wydarzeniu osób, które nie ukończyły 16. roku życia, wyłącznie po uzyskaniu uprzedniej, indywidualnej zgody Organizatora. W celu uzyskania zgody należy przed dokonaniem rejestracji uczestnika wystąpić z odpowiednim wnioskiem na adres e-mail: biuro@vikingsrun.com. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy udzielenia zgody, w szczególności ze względów bezpieczeństwa lub z uwagi na charakter Wydarzenia. Wzór oświadczenia o wyrażeniu zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
6. W opcji RUN+KAYAK i RUN LEGEND osoby od 18 roku życia.
7. Uczestnicy, z pakietem startowym, który można odebrać jedynie osobiście.

KLASYFIKACJA I NAGRODY

XXII. ZASADY KLASYFIKACJI

1. Organizator zobowiązuje się publikować informacje na temat prowadzonej klasyfikacji i wyników na stronie internetowej www.vikingsrun.com oraz na fanpage każdego wydarzenia.
2. Organizator prowadzi klasyfikację indywidualną kobiet i mężczyzn w następujących kategoriach i wariantach tras:
 - 2.1. Kategoria OPEN
Warianty: RUN MINI, RUN, RUN+KAYAK, RUN+SWIM, RUN LEGEND, RUN TRAIL, RUN LONG
 - 2.2. Kategoria ELITE
Warianty: RUN, RUN LEGEND
 - 2.3. Kategoria ELITE PRO
Warianty: RUN
3. Organizator prowadzi klasyfikację Masters kobiet i mężczyzn dla zawodników po 45 roku życia w następujących kategoriach i wariantach tras:
 - 3.1. Kategoria OPEN
Warianty: RUN MINI, RUN, RUN+KAYAK, RUN+SWIM, RUN LEGEND, RUN TRAIL
 - 3.2. Kategoria ELITE
Warianty: RUN
 - 3.3. Kategoria ELITE PRO
Warianty: RUN
4. Organizator prowadzi klasyfikację drużynową w następujących kategoriach i wariantach tras:
 - 4.1. Kategoria OPEN
Warianty: RUN MINI, RUN, RUN+KAYAK, RUN+SWIM, RUN LEGEND, RUN TRAIL
 - 4.2. Kategoria ELITE
Warianty: RUN
 - 4.3. Kategoria ELITE PRO
Warianty: RUN



5. W ramach klasyfikacji drużynowej brany pod uwagę jest czas 3 najszybszych uczestników z danej drużyny. W klasyfikacji nie ma znaczenia płeć zawodników.

XXIII. NAGRODY

1. Każdy uczestnik, który pomyślnie zakończy bieg, otrzyma na mecie medal upamiętniający jego udział i ukończenie biegu.
2. Nagrody dodatkowe są przyznawane dla pierwszych trzech miejsc w ramach określonych klasyfikacji i przyznawane są podczas ceremonii dekoracji, która odbywa się podczas trwania eventu.
3. Odbiór nagród jest możliwy wyłącznie podczas trwania eventu. Po jego zakończeniu nie ma możliwości odbioru nagród. Nie ma również możliwości wysyłki nagród.

PROCEDURY ZAPISU I OPŁATY

XXIV. ZASADY ZAPISU

1. Warunkiem uczestnictwa w biegu jest rejestracja uczestnika, która odbywa się poprzez:
 - 1.1. Zarejestrowanie się na stronie zapisu (aktualna strona zapisu będzie wskazana na stronie www.vikingsrun.com pod przyciskiem „Zapisz się”).
 - 1.2. Wypełnienie Formularza zgłoszeniowego.
 - 1.3. Zapoznanie się z niniejszym Regulaminem oraz wyrażenie zgody na jego przestrzeganie.
 - 1.4. Akceptacja udziału w biegu na własną odpowiedzialność, biorąc pod uwagę ryzyka wynikające ze specyfiki biegu, które mogą polegać m.in. na ryzyku utraty (lub pogorszenia) zdrowia lub życia.
 - 1.5. Wyrażenie odrębnej zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika, które są podane w Formularzu zgłoszeniowym.
 - 1.6. Wyrażenie zgody na nieodpłatne wykorzystanie utrwalonego w formie fotografii lub zapisu wideo wizerunku Uczestnika w przekazach medialnych oraz w materiałach promocyjnych Organizatorów.
2. Wzór oświadczenia o wyrażeniu zgody, o których mowa w ust. 1 podpunkty 1.4-1.5 stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.
3. Zapisu online można dokonać na 3 dni przed terminem biegu.
4. Nie dopuszcza się przekazywania i odsprzedawania prawa do udziału w biegu innej osobie bez uprzedniej zgody Organizatora.

XXV. OPŁATY STARTOWE

1. Wysokość wpisowego uzależniona jest od rodzaju biegu oraz terminu zapisu, przy czym wraz ze zbliżaniem się terminu biegu cena wzrasta.



2. Wysokość opłaty zależy od daty dokonania płatności, nie zaś od daty wypełnienia Formularza zgłoszeniowego.
3. Wysokość wpisowego dla każdej opcji biegu opublikowana została na Stronie internetowej www.vikingsrun.com.
4. Organizator dopuszcza przyjmowanie zgłoszeń w dniu zawodów w ramach dostępności miejsc za dodatkową opłatą
5. Uczestnicy mają możliwość przepisania pakietu startowego na innego uczestnika po uprzednim poinformowaniu Organizatora drogą mailową na adres: biuro@vikingsrun.com. Przepisanie pakietu podlega opłacie serwisowej w wysokości 15zł.
6. Uczestnicy mają możliwość zmiany fali, kategorii lub wariantu trasy po uprzednim poinformowaniu Organizatora drogą mailową na adres biuro@vikingsrun.com. Zmiana podlega opłacie serwisowej w wysokości 15zł.
 - 6.1. W przypadku zmiany na kategorii/wariantu trasy, który jest droższy od pierwotnie wybranego, Uczestnik musi pokryć nie tylko opłatę serwisową, ale również dopłacić różnicę cenową w stosunku do nowego pakietu.
 - 6.2. W przypadku zmiany na kategorię/wariant trasy, który jest tańszy od pierwotnie wybranego, Uczestnikowi nie przysługuje zwrot różnicy cenowej.
 - 6.3. Różnica cenowa jest obliczana w oparciu o obecną cenę (w dniu chęci zmiany) zmienianego pakietu oraz obecną cenę nowego pakietu.
7. Wszelkie dopłaty i opłaty dodatkowe (w tym serwisowe) odbywają się poprzez platformę rejestracyjną po wejściu w dedykowany link do płatności przesłany przez Organizatora w odpowiedzi na powiadomienie mailowe wysłane przez Uczestnika lub przelewem tradycyjnym na wskazany przez Organizatora numer konta.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia wszelkich zmian pakietów startowych, jeżeli jest to utrudnione lub niemożliwe z przyczyn organizacyjnych (np. brak miejsc) oraz na 7 dni przed datą biegu, na który dokonano zapisu.

XXVI. PRAWO DO ODSZKODOWANIA OD UMOWY

1. Rezygnacja z udziału w biegu i odstąpienie od umowy jest możliwe w terminie 14 dni licząc od dnia opłacenia wpisowego (po uprzednim wypełnieniu Formularza zgłoszeniowego), jednak nie później niż na 7 dni przed datą biegu, na który dokonano zapisu. Konsumentowi przysługuje prawo do odstąpienia od umowy bez podania przyczyny. Po upływie powyższych terminów prawo to wygasa.
2. Aby skorzystać z prawa odstąpienia od umowy, należy poinformować Organizatora o swojej decyzji. Taką informację należy przesłać drogą mailową na adres Organizatora: biuro@vikingsrun.com. Zwrot kwoty nastąpi na konto, z którego dokonana została płatność. W przypadku płatności kartą przez system szybkich płatności znajdujący się na Stronie internetowej, zwrot nastąpi bezpośrednio na rachunek kart.
3. W przypadku odstąpienia od umowy Organizator zwróci otrzymaną od Uczestnika opłatę za pakiet startowy nie później niż w ciągu 14 dni licząc od dnia, w którym zostanie on poinformowany o decyzji Uczestnika.



4. Jeżeli rezygnacja ze startu, o której mowa w ust. 1, następuje po upływie 14 dni od daty zawarcia umowy, Uczestnikowi nie przysługuje zwrot płatności.

BEZPIECZEŃSTWO I ZASADY SANITARNE

XXVII. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Organizator zobowiązuje się do dołożenia wszelkich starań w celu zapewnienia bezpieczeństwa Uczestnikom.
2. Uczestnik bierze udział w biegu na własną odpowiedzialność, będąc świadomym ryzyka wynikających z charakteru biegu, tj. możliwości wystąpienia otarć, zadrapań, ran czy nawet złamań lub innych uszczerbków zdrowia. W związku z tym Organizator zobowiązuje się do zapewnienia dostępu do podstawowej opieki medycznej.
3. Organizator zobowiązuje się do zapewnienia szczególnych środków bezpieczeństwa w przypadku, gdy trasa przebiegać będzie przez obszary szczególnie niebezpieczne, tj. zbiornik wodny, rzeki, drogi publiczne.
4. W miejscach szczególnie niebezpiecznych Organizator zobowiązuje się rozmieścić wyznaczone służby porządkowe i zabezpieczające.
5. Uczestnik zobowiązuje się bezwzględnie przestrzegać poleceń wyznaczonych służb porządkowych i zabezpieczających.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNKU

XXVIII. ROZPOWSZECHNIENIE WIZERUNKU

1. Uczestnicy biegu Vikings Run wyrażają zgodę do wykorzystania ich wizerunku utrwalonego jakąkolwiek techniką w następujących formach:
 - na stronie internetowej www.vikingsrun.com,
 - w mediach tradycyjnych i internetowych (w tym społecznościowych),
 - materiałach promocyjnych biegu,
 - newsletterach,
 - jako materiały promocyjne udostępnione sponsorom oraz oficjalnym partnerom Organizatora w celu wykorzystania go do promocji w zakresie jego udziału w biegu Vikings Run.
2. Zezwolenie na rozpowszechnianie wizerunku, o którym mowa w ust. 1 powyżej jest udzielone przez Uczestnika poprzez akceptację niniejszego Regulaminu:
 - podczas wypełniania Formularza zgłoszeniowego online na stronie b4sportonline.pl,



- podczas akceptacji online oświadczenia na stronie internetowej b4sportonline.pl
- podczas podpisania oświadczenia w formie papierowej przed startem.

XXIX. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Współadministratorami danych osobowych są Organizator oraz firma dokonująca pomiaru czasu oraz rejestrację, tj. firma KAELMO Rafał Moś będąca właścicielem platformy B4SPORTONLINE.PL
2. Nasza Firma nie powołała Inspektora Ochrony Danych Osobowych, dlatego obowiązki związane z ochroną danych osobowych wykonuje Administrator danych.
3. Współadministratorzy zobowiązują się przetwarzać oraz wykorzystywać dane osobowe Uczestników zgodnie z przepisami powszechnie obowiązującego prawa.
4. Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych, ich poprawiania oraz uzupełniania.
5. Administrator zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe Uczestników w celach związanych z przeprowadzeniem oraz organizacją eventu Vikings Run, w tym opublikowanie danych osobowych (imienia, nazwiska, miejscowości zamieszkania) na liście startowej oraz liście z wynikami biegu.
6. Uczestnik dobrowolnie podaje dane osobowe oraz wyraża zgodę na ich przetwarzanie, jednak jest to warunek uczestnictwa w biegu Vikings Run. Niedopełnienie tego warunku uniemożliwia wzięcie udziału w biegu.
7. Wszystkie informacje dotyczące uczestników uzyskane przez Współadministratorów i zawarte w formularzu startowym zostaną zapisane w sposób elektroniczny i w każdym wypadku będą wykorzystywane zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych r., Dz. U. 2018 poz. 1000. Organizator nie będzie ujawniał tych informacji żadnym osobom trzecim.
8. Wszelkie kwestie związane z ochroną danych osobowych w naszej firmie są wyjaśnione w naszej Polityce Prywatności pod adresem: www.vikingsrun.com/politykaprywatnosci/