



Regulamin biegów Vikings Run

I. ORGANIZATOR

Organizatorem wydarzenia sportowego Vikings Run jest Stowarzyszenie Vikings Run z siedzibą w:
ul. Zacisze 26
97-213 Smardzewice

REGON: 384606819

NIP: 7732491254

II. OPIS WYDARZENIA

Vikings Run to bieg w formule OCR, czyli tzw. bieg przeszkodowy. Uczestnicy za zadanie mają zmierzyć się z trasą wypełnioną przeszkodami, żywiołami i rywalami. Jednak najważniejszym ich celem jest sprawdzić samego siebie i mimo morderczego wysiłku, dotrzeć do mety. Vikings Run ma dostarczyć ogromną dawkę pozytywnej energii, zdrowej rywalizacji oraz świetnej atmosfery towarzyszącej całemu wydarzeniu. Vikings Run to wydarzenie kierowane do szerokiego grona odbiorców od 3 roku życia, bez górnej granicy wiekowej. Zróżnicowane opcje tras (RUN, KAYAK, SWIM, TRAIL, KIDS), a także różne poziomy ich trudności dają gwarancję dobrej zabawy zarówno zaawansowanym sportowcom, jak i początkującym zawodnikom. Nazwa Vikings Run nie jest przypadkowa. Naszym celem jest zaoferowanie im zupełnie nowego poziomu rozrywki, którego nie dostarcza żaden z obecnych biegów OCR. Pragniemy stworzyć tematyczny bieg z przeszkodami, który nie tylko dostarczy ekstremalnych wrażeń, ale każdemu z uczestników pozwoli choć na chwilę przenieść się w mityczny świat Vikingów.

III. WARIANTY TRAS

Każda opcja biegu Vikings Run oferuje inny rodzaj trudności trasy. Pełna trasa biegowo przeszkodowa występuje w poniżej opisanych wariantach:

- RUN – podstawowa, pełna trasa biegowo przeszkodowa o dystansie 10 km. Wariant dostępny w formułach OPEN, ELITE oraz ELITE PRO.
- RUN+SWIM – podstawowa trasa biegowo przeszkodowa (wariant RUN) z dodatkowym odcinkiem pływackim, który Uczestnik musi przepłynąć w pław, ubrany w piankę pływacką. Dostępna w formule OPEN.
- RUN+KAYAK – podstawowa trasa biegowo przeszkodowa (wariant RUN) z dodatkowym odcinkiem trasy kajakowej. Dostępna w formule OPEN.
- RUN LEGEND – podstawowa trasa biegowo przeszkodowa z dodatkowym odcinkiem trasy kajakowej. Uczestnik biorący udział w tym wariantcie musi przebyć całą trasę wyposażony w oręż wikinga. Jest to wariant specjalny, dostępny bez rozróżnienia na formuły.



- RUN MINI – skrócony wariant trasy RUN. Trasa biegowa obejmuje część trasy z wariantu RUN. Dostępny tylko w formule OPEN.
- RUN KIDS PRO – skrócony wariant trasy RUN (wariant RUN MINI), przeznaczony dla grup dziecięcych pod opieką trenera grupy. W porównaniu do trasy RUN MINI możliwe jest wyłączenie części przeszkód, dedykowanych dla grup dorosłych. Jest to specjalny wariant dostępny bez rozróżnienia na formuły.
- RUN FAMILY – skrócony wariant trasy RUN (wariant RUN MINI), przeznaczony dla rodzin z dziećmi. W porównaniu do trasy RUN MINI możliwe jest wyłączenie części przeszkód dedykowanych dla grup dorosłych. Dostępny bez rozróżnienia na formuły.
- 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. Dostępny bez rozróżnienia na formuły.
- RUN KIDS – krótka trasa dedykowana zawodnikom w wieku od 3 do 10 lat (z podziałem na grupy) z przeszkodami dopasowanymi do wieku zawodników. Dostępny bez rozróżnienia na formuły.

IV. TERMIN I MIEJSCE

1. Terminy oraz miejsca wydarzenia podawane są na bieżąco na stronie internetowej www.vikingsrun.com
2. Organizatorom 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 Organizatorów dodatkowych zobowiązań względem Uczestników.
3. Organizatorom przysługuje prawo do odwołania biegu o czym informuje Uczestników na stronie internetowej oraz drogą mailową. W wyniku niniejszych zmian Uczestnikowi przysługuje voucher na start w innych edycjach biegu.

V. ZASADY OGÓLNE

Poniżej spisane zasady ogólne obowiązują na każdym z dostępnych wariantów. Dodatkowe zasady poszczególnych formuł 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.

VI. 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 zgodę 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.

VII. ZASADY FAL 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.

VIII. ZASADY FAL 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.

IX. ZASADY FALI 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 § VIII 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.

X. ZASADY WARIANTU RUN

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § V oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VI. 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

XI. ZASADY WARIANTU RUN MINI

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

1. Na pokonanie trasy obowiązuje limit czasowy – 2 godziny

XII. ZASADY WARIANTU RUN+KAYAK

Dla wariantu obowiązują zasady ogólne opisane w § V oraz zasady wariantów przeszkodowych opisane w § VI. 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 kajaka 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

XIII. ZASADY WARIANTU RUN+SWIM

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

1. Etap pływacki polega na pokonaniu 1 km odcinka trasy na głębokiej wodzie, gdzie konieczna jest umiejętność pływania. Odcinek będzie wyznaczony boją.
2. Etap pływacki odbywa się na samym początku opcji trasy RUN+SWIM, po którym następuje dalsza trasa biegowo-przeszkodowa.
3. Uczestnicy zobowiązani są do startu w pianie pływackiej. Po pokonaniu odcinka pływackiego Uczestnik może zmienić strój w wyznaczonym do tego miejscu, gdzie wcześniej umieszcza rzeczy do przebrania.
4. Na odcinku pływackim zabrania się używania dodatkowych elementów wyposażenia takich jak np. łapki pływackie czy płetwy.
5. Po pokonaniu etapu pływackiego Uczestnik przystępuje do pokonania pozostałej trasy biegowo-przeszkodowej.
6. Na pokonanie trasy RUN+SWIM obowiązuje limit czasowy: 4 godziny

XIV. ZASADY WARIANTU LEGEND

Dla uczestników fali LEGEND przewidziana jest klasyfikacja ogólna (nie ma podziału na OPEN czy ELITE). Uczestnicy tej fali podlegają zasadom RUN+KAYAK opisanym w § XII, zasadom fal ELITE opisanym w § VIII (mimo że obowiązuje tu klasyfikacja ogólna) 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 zebraniem 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.

XV. ZASADY WARIANTU RUN KIDS PRO

Dla uczestników fali RUN KIDS PRO przewidziana jest klasyfikacja ogólna, bez podziału na OPEN i ELITE. Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § V, zasadom wariantów przeszkodowych opisanym w § VI oraz dodatkowym regułem 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 formuły mogą na przeszkodach przyjmować pomoc od trenera danej drużyny.
6. Chip pomiarowy otrzymuje jedynie trener drużyny.

XVI. ZASADY WARIANTU RUN FAMILY

Dla uczestników fali RUN FAMILY przewidziana jest klasyfikacja ogólna, bez podziału na OPEN i ELITE. Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § V, zasadom wariantów przeszkodowych opisanym w § VI oraz dodatkowym regułem 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 trener drużyny.

XVII. ZASADY WARIANTU RUN TRAIL

Dla uczestników fali RUN TRAIL przewidziana jest klasyfikacja ogólna, bez podziału na OPEN i ELITE. Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § V oraz dodatkowym regułem opisanym poniżej:

1. Na pokonanie trasy obowiązuje limit czasowy – 2 godziny



XVIII. ZASADY WARIANTU RUN KIDS

Dla uczestników fali RUN KIDS przewidziana jest klasyfikacja ogólna, bez podziału na OPEN i ELITE. Uczestnicy tej fali podlegają zasadom ogólnym opisanym w § V 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.

XIX. ZASADY KLASYFIKACJI

1. Klasyfikacja indywidualna
 - 1.1. Organizator zobowiązuje się publikować informacje na temat biegów, dla których prowadzone klasyfikacje ELITE oraz OPEN na stronie internetowej www.vikingsrun.com oraz na fanpage każdego wydarzenia
 - 1.2. Organizator przyznaje wyróżnienia oraz nagrody dla trzech Uczestników serii ELITE, którzy w najszybszym czasie pokonają trasę w danej opcji biegu donosząc do mety opaskę serii ELITE, w rozróżnieniu na kategorie, tj.:
 - Kobiety
 - Mężczyźni
 - 1.3. Organizator przyznaje wyróżnienia dla trzech Uczestników serii OPEN, którzy w najszybszym czasie pokonają trasę w danej opcji biegu, w rozróżnieniu na kategorie, tj.:
 - Kobiety
 - Mężczyźni
2. Klasyfikacja drużynowa
 - 2.1. Organizator zobowiązuje się publikować informacje nt. prowadzenia klasyfikacji drużynowej na stronie internetowej www.vikingsrun.com oraz na fanpage każdego wydarzenia.
 - 2.2. Do klasyfikacji będzie brany czas 3 najszybszych uczestników z danej drużyny.

XX. 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. Zawodnikom w wieku 3-7 lat mogą towarzyszyć opiekunowie.
4. W opcji RUN FAMILY dzieci w wieku 5-15 lat wraz z opiekunami.
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). Wzór oświadczenia o wyrażeniu zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
6. W opcji RUN+SWIM oraz RUN+KAYAK i RUN LEGEND osoby od 18 roku życia.
7. Uczestnicy, z pakietem startowym, który można odebrać jedynie osobiście.

XXI. 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.

XXII. 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. Po wysłaniu zgłoszenia rejestracyjnego i uiszczeniu opłaty, nie ma możliwości zmiany danych Uczestnika ani przeniesienia prawa do startu na inną osobę.



5. Organizator dopuszcza przyjmowanie zgłoszeń w dniu zawodów w ramach dostępności miejsc za dodatkową opłatą.

XXIII. PRAWO DO ODSTĄPIENIA 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. Informację taką należy przesłać drogą elektroniczną na adres: kontakt@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 wszystkie otrzymane od Uczestnika płatności 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.

XXIV. 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.

XXV. 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 <https://foxtersport.pl/>,
 - podczas akceptacji online oświadczenia na stronie internetowej,
 - <https://foxtersport.pl/>,
 - podczas podpisania oświadczenia w formie papierowej przed startem.

XXVI. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Współadministratorami danych osobowych są Organizator oraz firma dokonująca pomiaru czasu oraz rejestrację, tj. Foxter Group Sp. z o.o. z siedzibą w Pniewach przy ul. Cichej 8.
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/