

## **Regulamin konkursu „Wyprawa” organizowanego podczas konwentu Świdkon 2018**

1. Warunkiem wzięcia udziału w konkursie jest akredytacja na imprezie Świdkon.
2. W konkursie mogą wziąć udział tylko drużyny pięcioosobowe. Każdy uczestnik musi mieć przypisaną jedną z ról: *wojownika, łowcy, kaptana, maga lub łotrzyka*. Dla ułatwienia rozgrywki sugerujemy wyznaczenie przywódcy grupy.
3. Niedozwolone jest: dokonywanie zmian w składzie drużyny, wymiana z innymi grupami lub podobne praktyki. Dodatkowo, każdy członek może być zapisany tylko w jednej drużynie.
4. Zapisy odbywać się będą zarówno przed konwentem drogą e-mailową oraz na terenie imprezy przez cały czas jej trwania.
5. Nazwa drużyny musi być pozbawiona wulgaryzmów i słów powszechnie uważanych za obelżywe. Dodatkowo, nie może przekraczać 40 znaków. W przypadku niedostosowania nazwy organizatorzy zastrzega sobie prawo do jej skrócenia lub zmiany na inną.
6. Źródłem punktów klasyfikacji ogólnej będą konkurencje oznaczone w informatorze konwentowym.
7. Punkty zdobywają laureaci trzech pierwszych miejsc. W przypadku przystąpienia do konkurencji więcej niż jednej osoby z tej samej drużyny, punkty zostaną przyznane jedynie uczestnikowi z najwyższym wynikiem z jego grupy. Punktacja będzie umieszczona w widocznym miejscu przez cały czas trwania konwentu.
8. Jeśli twórca danej konkurencji bierze udział w „wyprawie”, jego drużyna nie może otrzymać punktów za tę konkurencję.
9. Najlepsza grupa otrzyma tytuł Mistrzowskiej Drużyny oraz dodatkowe łupy.
10. W przypadku zdarzeń wyjątkowych, losowych lub nieprzewidzianych w regulaminie organizatorzy będą rozpatrywać sprawy indywidualnie. Organizator zastrzega sobie również rozstrzyganie przypadków spornych.