

REGULAMIN Gry Terenowej „TROPAMI TAJEMNIC”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Gry Terenowej, zatytułowanej „TROPAMI TAJEMNIC”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Miejskie Centrum Kultury w Imielinie, ul. Imielińska 92, 41-407 Imielin (przy współudziale innych podmiotów, instytucji i wolontariuszy).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie Imielina, opracowanie scenariusza, wyznaczenie zadań dla statystów i Sztabu Gry, sporządzenie listy startowej, powiadomienie uczestników, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu, powiadomienie służb miejskich i porządkowych o fakcie realizacji Gry oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Autorem Gry (scenariusza i wszystkich kart zadań) jest Dariusz Rekosz (www.rekosz.pl).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 6 września 2026 roku w miejscowości Imielin (województwo śląskie), w godzinach 13:00-17:00, a jej uczestnicy pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 3 do 4 osób.
2. Zadaniem Zespołów, biorących udział w Grze jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań, wynikających ze scenariusza oraz wskazówek otrzymywanych w czasie trwania Gry.
3. Celem Gry jest rozszyfrowanie Hasła Głównego, na podstawie rozwiązania otrzymywanych w trakcie przebiegu gry zagadek (zadań) i dostarczenie go na Karcie Głównej, w odpowiednim czasie do Sztabu Gry, który znajduje się w Punkcie Końcowym.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Zespoły poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek i jeździków).
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu drogowym, w związku z czym Zespoły są zobowiązane do przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zachowania szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się w terenie na własną odpowiedzialność.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną przez cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.
10. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair-play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
11. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Organizator może także wykluczyć z Gry Zespół, jeżeli w czasie jej przebiegu którykolwiek jego członek spożyje alkohol lub zażyje inny środek odurzający.
12. Organizator – w czasie trwania Gry – nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
14. Organizator zapewnia Zespołom odpowiedni ekwipunek, związany ze scenariuszem Gry i nie odpowiada za jego nieprawidłowe wykorzystanie.
15. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
16. Punktem Startowym oraz Punktem Kończącym Gry jest siedziba Biblioteki Miejskiej (ul. Imielińska 92, 41-407 Imielin).

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 4 osób, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału (Organizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w Punkcie Startowym w dniu 6 września 2026 o odpowiedniej godzinie (**godzina startu będzie podana Zespołowi w momencie jego rejestracji**).
2. Rejestracji można dokonać do dnia 4 września 2026 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej <http://www.mck.imielin.pl/> lub osobiście w siedzibie Organizatora oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres – mck@imielin.pl, lub pocztą tradycyjną, lub osobiście do siedziby Organizatora (Miejskie Centrum Kultury w Imielinie, ul. Imielińska 92, 41-407 Imielin, na kopercie dopisek: "Gra Terenowa").
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe i młodzież. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 14 lat.
4. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/prawnych opiekunów. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym. Zgodę rodzica/opiekuna prawnego można pobrać ze strony internetowej <http://www.mck.imielin.pl/> lub osobiście w siedzibie Organizatora.
5. W Grze może wziąć udział maksymalnie 60 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.
6. Pozostałe Zespoły trafią na listę rezerwową i będą mogły wziąć udział w Grze w przypadku, gdy Zespół z listy podstawowej zrezygnuje z uczestnictwa w Grze, o czym Organizator poinformuje telefonicznie. Organizator zastrzega sobie możliwość dowolnego zwiększenia ilości Zespołów, które znajdują się na liście podstawowej.
7. Zgodnie z kolejnością rejestracji, Organizator wyznacza Zespołom następujące godziny startu:
 - Zespoły o nr od 1 do 20 – godz. 13:00
 - Zespoły o nr od 21 do 40 – godz. 13:30
 - Zespoły o nr od 41 do 60 – godz. 14:00
8. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
9. Poprzez rejestrację i udział w Grze, uczestnik wyraża zgodę na:
 - udział w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku Dz. U. 2018 poz. 1000);
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

10. **W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać.** Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

11. Zespół może się wycofać z Gry w dowolnym momencie jej trwania. Powinien o tym powiadomić Organizatora, telefonując na numer podany w Punkcie Startowym podczas rozpoczęcia Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry i Nagrody

1. Każdy Zespół, który ukończy Grę i przekaże Sztabowi Gry do godz. 17:00 poprawnie wypełnioną Kartę Główną, zostanie uhonorowany nagrodą rzeczową.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny albo na inną nagrodę.
3. Nagrody zostaną wręczone w dniu imprezy.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie Gry są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
2. W przypadku wystąpienia w czasie Gry sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą skontaktować się osobiście lub telefonicznie z Organizatorem Gry. Kontaktowy numer telefonu zostanie podany w chwili rozpoczęcia Gry w Punkcie Startowym.