



REGULAMIN DETEKTYWISTYCZNEJ RODZINNEJ GRY TERENOWEJ "NA TROPACH PIŁKARSKICH TAJEMNIC"

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Rodzinnej Gry Terenowej, zatytułowanej „NA TROPACH PIŁKARSKICH TAJEMNIC”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest **Centrum Kultury i Rekreacji w Łądku-Zdroju, pl. Staromłyński 5, 57-540 Łądek-Zdrój** (przy opcjonalnym współudziale innych podmiotów, instytucji i wolontariuszy).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie miasta Łądek-Zdrój, opracowanie nieliniowego scenariusza, wyznaczenie zadań dla statystów i Sztabu Gry, sporządzenie listy startowej, powiadomienie uczestników, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu, powiadomienie służb 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).
4. Gra jest realizowana dzięki projektowi, finansowanemu w ramach **Kulturalnego Orlenu**, który jest organizowany przez **Orlen S.A.** i **Fundację PGNiG im. Ignacego Łukasiewicza**.

§ 2. Zasady Gry

1. **Gra odbywa się 4 października 2025 roku** w Łądku-Zdroju (województwo dolnośląskie), w godzinach **10:00-13:30**, a jej uczestnicy pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 2 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 na bieżąco.
3. **Celem Gry** jest rozszyfrowanie Hasła Głównego, na podstawie rozwiązania otrzymywanych w trakcie przebiegu gry zagadek (zadań) i dostarczenie go 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 prawno-cywilną 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 i Punktem Kończącym** Gry jest siedziba Organizatora (pl. Staromłyński 5, 57-540 Łądek-Zdrój).

§ 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 4 października 2025 do godz. 9:45.
2. **Rejestracji można dokonać do dnia 26 września 2025 r.** włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej Organizatora (www.ckirladek.pl) lub osobiście w siedzibie Organizatora, a następnie:
 - **przesłać go** w wiadomości e-mail na adres biblioteka@ladek.pl**LUB**
 - **dostarczyć osobiście** do siedziby Organizatora (pl. Staromłyński 5, 57-540 Łądek-Zdrój)
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe, dzieci i młodzież. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 13 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 Organizatora lub osobiście w jego siedzibie.
5. W Grze może wziąć udział maksymalnie **20 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 znajdą się na liście podstawowej.
7. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

8. 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.

9. 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.

10. 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

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 4 października 2025 r., po godzinie 13:30. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.

2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który w najkrótszym czasie dostarczy do Punktu Końcowego prawidłowo wypełnioną Kartę Główną wraz z rozszyfrowanym Hasłem Głównym oraz wszystkie karty zadań częściowych.

§ 5. Nagrody

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody rzeczowe. O ich ilości i zawartości decyduje Organizator.

2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny albo na inną nagrodę.

3. Nagrody zostaną wręczone w dniu imprezy.

4. Uczestnik ma 14 dni na odebranie nagrody (licząc od daty zakończenia Gry). W przypadku nieodebrania nagrody Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 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.

