

REGULAMIN Detektywistycznej Gry Terenowej „NA TROPACH TAJEMNIC”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Gry Terenowej, zatytułowanej „NA TROPACH TAJEMNIC”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest „Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania Gmin Dobrzyńskich Region Północ” (dalej Organizator) z siedzibą przy ul. Tadeusza Kościuszki 10 w Rypinie (87-500), we współpracy z Gminnym Domem Kultury w Skrwilnie z siedzibą przy ul. Targowej 12A w Skrwilnie (87-510) (dalej Realizator).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych **na terenie miejscowości Skrwilno**, 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).

§ 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się 19 sierpnia 2023 roku w Skrwilnie (województwo kujawsko-pomorskie), w godzinach 14:00-18:00, 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: hulajnóg, rolek, deskorolek, wrotek i jeźdźników)
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 przestrzeni publicznej, 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 i Realizator mają prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora/Realizatora w tej kwestii jest ostateczna.
11. Organizator lub Realizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Organizator lub Realizator

mogą także wykluczyć z Gry Zespół, jeżeli w czasie jej przebiegu którykolwiek jego członek spożyje alkohol lub zażyje inny środek odurzający.

12. Organizator i Realizator – w czasie trwania Gry – nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

13. Organizator i Realizator nie są stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

14. Organizator i Realizator zapewniają 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** Gry jest siedziba Gminnego Domu Kultury w Skrwilnie (budynek przy ul. Targowej 12A), natomiast **Punktem Końcowym** Gry jest teren przy altankach przy Sali Edukacyjnej Nadleśnictwa w Skrwilnie (ul. Leśna 5).

17. Dokumentem określającym poprawność całkowitego rozwiązania zadania, wynikającego ze scenariusza Gry, jest Karta Główna, którą uczestnicy otrzymają w trakcie Gry.

§ 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 lub Realizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w Punkcie Startowym w dniu 19 sierpnia 2023 do godz. 13:45.

2. **Rejestracji można dokonać do dnia 17 sierpnia 2023 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej gok.skrwilno.pl lub osobiście w siedzibie Realizatora oraz dostarczenie go pocztą elektroniczną na adres – gok@skrwilno.pl, lub pocztą tradycyjną, lub osobiście do siedziby Realizatora (na kopercie dopisek: "Gra Terenowa").**

3. **W grze mogą brać udział osoby dorosłe, młodzież i dzieci. 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 gok.skrwilno.pl lub osobiście w siedzibie Realizatora.**

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 lub Realizator poinformuje telefonicznie. Organizator i Realizator zastrzegają 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 i Realizatora 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 i Realizatora 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 lub Realizatora, telefonując na numer podany w Punkcie Startowym podczas rozpoczęcia Gry.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni niezwłocznie po jej zakończeniu, czyli 19 sierpnia 2023, po godzinie 18:00. 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 cząstkowych.

§ 5. Nagrody

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

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 i Realizator zastrzegają sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora lub Realizatora, 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 lub Realizatorem Gry. Kontaktowy numer telefonu zostanie podany w chwili rozpoczęcia Gry w Punkcie Startowym.

Organizator:

„Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania
Gmin Dobrzyńskich Region Północ”
ul. Tadeusza Kościuszki 10, Rypin, 87-500
Rypin
Biuro i adres do korespondencji:
ul. Koszarowa 3 lokal nr 5A, 87-500 Rypin
Biuro LGD czynne: Poniedziałek - Piątek 7.00-
15.00
tel. 505 759 320, 572 352 797
e-mail: dobrzyniacy@wp.pl
www.elgd.pl

Realizator:

Gminny Dom Kultury w Skrwilnie
ul. Targowa 12a, 87-510 Skrwilno
Biuro i adres do korespondencji:
ul. Rypińska 7, 87-510 Skrwilno
(budynek Urzędu Gminy w Skrwilnie pokój nr
37)
Biuro czynne: pon.-pt.: 7:30 – 15:30
tel. 54 270 00 24 (wew. 37) lub kom. 881-470-
254
e-mail: gok@skrwilno.pl
www.gok.skrwilno.pl