

REGULAMIN Rodzinnej Gry Terenowej „Misja - Kreatywność”

1. Organizatorzy Gry

1. Organizatorem Rodzinnej Gry Terenowej „Misja - Kreatywność”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest ARTeria Centrum Kultury i Promocji w Ornontowicach, ul. Zwycięstwa 26, 43-178 Ornontowice.

2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, opracowanie trasy, 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.

2. Zasady Gry

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w grze terenowej.

2. Gra ma charakter rekreacyjno – edukacyjny i jest skierowana do rodzin z dziećmi.

3. Gra odbywa się 30 sierpnia 2025 roku w Ornontowicach, w godzinach 13:00-15:00. Czas trwania gry wynosi 2 godziny. Uczestnikami gry mogą być zespoły rodzinne, w skład których wchodzi: co najmniej 1 osoba dorosła (18+), oraz 1-4 dzieci. Pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 2 do 5 osób. Każda drużyna musi mieć własną nazwę, która zostanie podana podczas rejestracji.

4. Zgłoszenia do gry przyjmowane są przed wydarzeniem w biurze ARTerii Centrum Kultury i Promocji w Ornontowicach.

5. Zasady i karta zgłoszenia do pobrania na stronie internetowej: www.centrumarteria.pl

6. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności i przestrzegania zasad bezpieczeństwa obowiązujących w przestrzeni publicznej.

7. Dzieci pozostają pod opieką dorosłych członków drużyny przez cały czas trwania gry.

8. Zabronione jest:

- a) oddzielanie się dzieci od dorosłych,
- b) wchodzenie na zamknięte lub nieoznakowane tereny,
- c) niszczenie roślinności i elementów parku.

9. W razie urazu lub zagubienia członka drużyny należy niezwłocznie skontaktować się z organizatorem (nr telefonu podany jest na karcie gry).

10. W przypadku złych warunków pogodowych lub innych zdarzeń losowych organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania gry.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione podczas gry.

12. Udział w Grze jest bezpłatny.

13. Gra polega na przemieszczaniu się pomiędzy punktami/stacjami rozmieszczonymi na terenie Parku Gminnego oraz wykonaniu zadań.

14. Za wykonanie zadań drużyna otrzymuje punkty, pieczątki lub fragmenty hasła końcowego – w zależności od przyjętego scenariusza.

15. Każda drużyna otrzymuje na starcie kartę gry oraz mapkę terenu.

16. Gra odbywa się w wyznaczonym czasie – 2 godziny. Po tym czasie punkty przestają działać.

17. Zwycięzcą zostaje drużyna, która ukończy grę zgodnie z zasadami, wykona najwięcej zadań lub najszybciej zdobędzie hasło finałowe (w zależności od formuły gry).

18. Wszyscy uczestnicy Gry startują w tym samym momencie.

19. Uczestnicy Gry przed rozpoczęciem otrzymują kartę na której będą zaznaczone wykonane zadania, każde zadanie będzie zatwierdzone przez wolontariusza.

20. Zespoły poruszają się po trasie Gry pieszo. Nie można korzystać ze skuterów, rowerów oraz jakichkolwiek innych pojazdów (w tym także rolek, deskorolek, wrotek i jeźdźników).

21. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się w terenie na własną odpowiedzialność.

22. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną przez cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.

23. 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.

24. 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.
25. Organizator – w czasie trwania Gry – nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
26. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
27. Organizator zapewnia Zespołom odpowiedni ekwipunek, związany ze scenariuszem Gry.
28. Uczestnicy mogą w czasie Gry korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
29. Punktem Startowym Rodzinnej Gry Terenowej w ramach „Misja – Kreatywność”, jest Amfiteatr w Parku Gminnym w Ornontowicach.

3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu liczącego od 2 do 5 osób do dnia 28 sierpnia 2025 r., a następnie dostarczenie formularza zgłoszeniowego oraz stawienie się Zespołu w Punkcie Startowym w dniu 30 sierpnia 2025 do godz. 12:45.
2. W grze mogą brać udział osoby dorosłe i młodzież. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.
3. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
4. 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);
 - udział w materiałach filmowych i fotograficznych co stanowi jednoczesną zgodę na bezterminowe wykorzystanie swojego wizerunku w związku z produkcją, prezentowaniem, reklamowaniem lub używaniem każdego filmu, zdjęć, zapisu wideo i audio i/lub każdego elementu prezentowanego w przekazach medialnych na całym świecie w formie utworu (Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 z późn. zmianami Rozdział 10 Art. 81.) na następujących polach eksploatacji:
 - a). w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową.
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których uwieczniono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy.
 - c). w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt b - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym za pośrednictwem sieci Internet.
 - d). działalności statutowej ARTerii Centrum Kultury i Promocji w Ornontowicach, w materiałach promocyjnych, na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych.
 - opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
5. 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 zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
6. 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 30 sierpnia 2025, ok. godziny 15:00. 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 przejdzie trasę oraz prawidłowo rozwiąże zadania odgadując przy tym hasło i kod dostępu do skarbu.

5. Nagrody

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody. 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.

p.o. **DYREKTOR ARTERII**
Centrum Kultury i Promocji
w Orlontowicach
mgr inż. Aleksandra Malec