

# REGULAMIN

## Detektywistycznej Gry Terenowej

### „ŚLADAMI TAJEMNIC”

#### § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Detektywistycznej Gry Terenowej, zatytułowanej „ŚLADAMI TAJEMNIC”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie, z siedzibą przy ul. Władysława Broniewskiego 10C, 32-500 Chrzanów.
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie miejscowości Chrzanów, opracowanie autorskiego nieliniowego scenariusza Gry, 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](http://www.rekosz.pl)).
4. Detektywistyczna Gra Terenowa „Śladami tajemnic” jest częścią zadania „Biblioteka po sąsiedzku” – inicjatywy lokalne, realizowanego zgodnie z umową nr 11/2022/NCK/B w ramach Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0. na lata 2021-2025 Priorytet 4, Kierunek interwencji 4.1. BLISKO – Biblioteka | Lokalność | Inicjatywy | Społeczność | Kooperacja | Oddolność, dofinansowanego ze środków finansowych Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z budżetu państwa.

#### § 2. Zasady Gry

1. Gra odbywa się **3 września 2023** roku w Chrzanowie (województwo małopolskie), 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 rolek, deskorolek, wrotek, hulajnóg 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 prawną-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

BIBLIOTEKA

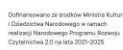
LOKALNOŚĆ

INICJATYWY

SPOŁECZNOŚĆ

KOOPERACJA

ODDOLNOŚĆ



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. Wymogiem uczestnictwa w Grze jest posiadanie przez przynajmniej jedną osobę każdego Zespołu: telefonu komórkowego bądź tabletu z dostępem do sieci Internet.
16. **Punktem Startowym** oraz **Punktem Końcowym** Gry jest budynek Miejskiej Biblioteki Publicznej w Chrzanowie (ul. Władysława Broniewskiego 10C, 32-500 Chrzanów).

### § 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 3 września 2023 r. do godz. 13:45.**
2. Rejestracji można dokonać do dnia **31 sierpnia 2023 r.** włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, znajdującego się na stronie internetowej Organizatora ([www.mbp.chrzanow.pl](http://www.mbp.chrzanow.pl)). Osoba zgłaszająca (rejestrująca Drużynę) oraz wszyscy uczestnicy **muszą być czytelnikami biblioteki. Zapisanie się do biblioteki jest bezpłatne. Zgłoszenie (zał. 1) wraz z kompletem załączników (zał. 2 klauzula informacyjna RODO, zał. 3 oświadczenie dla niepełnoletniego uczestnika, zał. 4 oświadczenie dla pełnoletniego uczestnika do Regulaminu) można złożyć w formie papierowej osobiście w Dziale Informacji i Multimediów - Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie, ul. Władysława Broniewskiego 10C w godzinach pracy biblioteki lub przesłać skany na adres e-mail: [regionalia@mbp.chrzanow.pl](mailto:regionalia@mbp.chrzanow.pl)**
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe, młodzież oraz 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. Wzór zgody stanowi zał. 3 do Regulaminu.
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);

**BIBLIOTEKA**

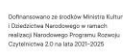
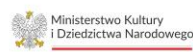
**LOKALNOŚĆ**

**INICJATYWY**

**SPOŁECZNOŚĆ**

**KOOPERACJA**

**ODDOLNOŚĆ**



- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

Dane osobowe uczestników gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w grze.

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 3 września 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. Nagrody rzeczowe zostaną wręczone Drużynom w dniu imprezy.
2. W przypadku nieodebrania nagrody Organizatorzy zastrzegają 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.

Załączniki:

Załącznik nr 1 – Formularz zgłoszenia drużyny.

Załącznik nr 2 - Klauzula informacyjna RODO.

Załącznik nr 3 - Oświadczenie dla niepełnoletniego uczestnika gry.

Załącznik nr 4 - Oświadczenie dla pełnoletniego uczestnika gry.

Detektywistyczna Gra Terenowa „ŚLADAMI TAJEMNIC” jest częścią zadania "Biblioteka po sąsiedzku" – inicjatywy lokalne, realizowanego zgodnie z umową nr 11/2022/NCK/B w ramach Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0. na lata 2021-2025 Priorytet 4, Kierunek interwencji 4.1. BLISKO – Biblioteka | Lokalność | Inicjatywy | Społeczność | Kooperacja | Oddolność, dofinansowanego ze środków finansowych Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z budżetu państwa.