



## **Regulamin Gry Terenowej „Dawno temu w Płokach... Poszukiwanie zaginionego skarbu”**

### § 1. ORGANIZATOR GRY

1. Organizatorem *Gry Terenowej „Dawno temu w Płokach... Poszukiwanie zaginionego skarbu”* jest Fundacja Kulturalni na Poziomie. Współorganizatorem jest Wiejski Dom Kultury w Płokach - Trzebińskie Centrum Kultury.
2. Patronem Gry Terenowej jest Gmina Trzebinia.

### § 2. CELE GRY

1. Ukazanie ważnych walorów przyrodniczych i dziedzictwa kulturowego miejscowości Płoki.
2. Promocja miejscowości, Wiejskiego Domu Kultury oraz Gminy Trzebinia.
3. Uświadomienie społeczeństwa jak ważne są dla naszego zdrowia są spacerowanie.
4. Wykorzystanie nowych technologii oraz pokazanie nowych możliwości nawigacji.
5. Promowanie aktywnego i wspólnego spędzania czasu wolnego.
6. Budowanie kapitału społecznego lokalnej społeczności.
7. Angażowanie osób starszych oraz dzieci do aktywności fizycznej oraz poznanie nowych technologii.

### § 3. UCZESTNICZY GRY/GRACZE

1. Organizator nie ogranicza wieku Uczestników Gry. Osoby poniżej 18-stego roku życia zgłaszają się oraz uczestniczą w Grze z opiekunem prawnym, który odpowiada za ich bezpieczeństwo w trakcie Gry. W przypadku, gdy drużyna będzie składała się z osób poniżej 18-go roku życia wymagane jest przesłanie zdjęcia lub skanu podpisanej zgody rodzica lub prawnego opiekuna na adres [kontakt@fundacjanapoziomie.pl](mailto:kontakt@fundacjanapoziomie.pl).



2. Gracz powinien być w ogólnym dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze Terenowej. W Grze można wziąć udział indywidualnie lub drużynowo do 5 osób w drużynie.
3. Organizator nie zapewnia opieki medycznej oraz ubezpieczenia Graczom.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki ich następstwa oraz poniesione straty powstałe w trakcie Gry. Charakter Gry powoduje, że gracze poruszają się po trasie na własną odpowiedzialność.
5. Gra toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego też Gracze zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności i zachowania zasad panujących w obecnej sytuacji epidemiologicznej na terenie naszego kraju. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Graczy niezgodne z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi zasadami współżycia społecznego.
6. W przypadku naruszenia przez Gracza postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym Graczom, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo wykluczenia ich z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
  - zniszczenie miejsc z kodami QR (oraz naczyń w których się one znajdują) powstałych w skutek działań osób trzecich;
  - zaginięcie ww. elementów Gry;
  - inne uszkodzenie uniemożliwiające prawidłowe odczytanie kodów lub rozwiązanie zadań.

Gdy wydarzy się którykolwiek z powyższych sytuacji należy niezwłocznie skontaktować się z organizatorem za pośrednictwem maila - [kontakt@fundacjanapoziomie.pl](mailto:kontakt@fundacjanapoziomie.pl). W takim przypadku treść zaginionych zadań zostanie przesłana indywidualnie Graczom.

8. Poprzez zgłoszenie swojego udziału w Grze Gracz wyraża zgodę na:
  - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w Regulaminie Gry;
  - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Gracza w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z Rozporządzeniem o Ochronie Danych Osobowych);



- opublikowanie przesłanych zdjęć na stronach internetowych (w tym portalach społecznościowych) Organizatora i Współorganizatora.

#### § 4. WARUNKI I ZASADY GRY

1. Gra odbędzie się na terenie miejscowości Płoki.
2. Udział w grze jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Graczem może zostać każdy, bez względu na wiek czy miejsce zamieszkania.
4. Warunkiem wzięcia udziału w Grze jest dobry stan zdrowia Graczy, posiadanie wydrukowanych ulotek - zaszyfrowanej mapy, karty gracza oraz telefon z dostępem do Internetu.
5. Gra odbędzie się w okresie od 14.10.2020 do 30.11.2020.
6. Gracz może przebyć trasę Gry w dogodnym dla siebie czasie z zachowaniem bezpieczeństwa. Organizator nie określa sposobu przemieszczania się Graczy w trakcie Gry.
7. Gra składa się z trzech etapów.
  - a. Pierwszy etap polega na odszyfrowaniu punktów na mapie, w które należy się udać. Szczegóły znajdują się na ulotce „Zaszyfrowana Mapa”, którą można otrzymać w wybranych miejscach:
    - na stronie internetowej organizatorów;
    - w Wiejskim Domu Kultury;
    - w kancelarii parafialnej;
    - w sklepach na terenie Płok;
    - w szkole.
  - b. Drugi etap polega na udaniu się do odszyfrowanych miejsc, poprawnym rozwiązaniu zadań i naniesieniu odpowiedzi na kartę Gracza (karta dostępna będzie wraz z ulotką „Zaszyfrowana Mapa”). Treść zadania dostępna będzie po zeskanowaniu kodu QR zamkniętego w specjalnie przygotowanym pojemniku. Kod należy odczytać za pomocą skanera kodów QR (w przypadku braku skanera w telefonie można go zainstalować korzystając ze Sklepu Play lub Apple Store). Miejsca, w których będzie ukryty kod zostaną dodatkowo oznakowane czerwoną wstążeczką.



- c. Trzeci etap dotyczy osób, które dokonają wcześniejszej rejestracji za pośrednictwem formularza Google, do którego odnośnik znajdzie się na stronie Organizatorów. Zarejestrowani gracze będą mieli możliwość wykonania ostatniego zadania oraz otrzymania upominku.
8. Przed udaniem się w trasę osoby chętne mogą się zgłosić do Wiejskiego Domu Kultury w Płokach po gadżety pozwalające na bezpieczne przebycie trasy (odblaski, kamizelki itd.)
9. Gra kończy się wraz z wykonaniem wszystkich zadań głównych (oraz dodatkowych) i przekazaniem wypełnionej Karty Gracza wraz ze zdjęciami pracownikowi Wiejskiego Domu Kultury w Płokach lub przesłanie zdjęcia karty i zdjęć na adres: kontakt@fundacjanapoziomie.pl. Tam gracze mogą opcjonalnie przystąpić do trzeciego etapu Gry.
10. Wiejski Dom Kultury przyjmuje Karty Gracza w swoich godzinach otwarcia (od poniedziałku do piątku 12:00 - 18:00).
11. W przypadku, gdy nie istnieje możliwość przekazania Karty Gracza do Wiejskiego Domu Kultury, należy wypełnioną Kartę Gracza wraz ze zdjęciami przesłać drogą elektroniczną na adres Fundacji - kontakt@fundacjanapoziomie.pl. Skany te zostaną następnie przekazane pracownikom Wiejskiego Domu Kultury w celu weryfikacji i oceny wykonanych zadań.
12. W formularzu należy podać imię i nazwisko Gracza/opiekuna, imię i nazwisko uczestników w przypadku Drużyn, wiek, numer telefonu komórkowego oraz kontaktowy adres e-mail opiekuna prawnego w przypadku Graczy niepełnoletnich lub lidera Drużyny.
13. Decyzja Organizatora w kwestii oceny poprawności wykonania zadania jest ostateczna.
14. Gracz zostanie zdyskwalifikowany, a tym samym utraci możliwość ukończenia Gry w następujących przypadkach:
  - a) gdy zajdzie podejrzenie, że Karta Gry (cała lub jej części) nie jest oryginalna (została skopiowana lub podrobiona inną metodą);
  - b) Gracz naruszy Regulamin, złamie zasady fair play, utrudni Grę innym Graczom.
15. Decyzja Organizatora w kwestii dyskwalifikacji Gracza jest ostateczna.



## § 5. UPOMINKI

1. Gracze, którzy przystąpią do ostatniego etapu Gry otrzymają upominek.
2. Upominki podzielone zostały na dwie kategorie - dla dorosłych oraz dla dzieci.
3. Dla wielopokoleniowej rodziny (np. dzieci, rodzice, dziadkowie) przewidziany jest upominek specjalny.
4. Sponsorem upominków są: Przemysław Rejdych - radny powiatu chrzanowskiego oraz Stowarzyszenie Przyjaźni Miastu.
5. Nie ma możliwości zamiany upominków na nagrody pieniężne.
6. W sytuacji, gdy ktoś obawia się przyjść do Wiejskiego Domu Kultury (z uwagi na dynamicznie rozwijającą się sytuację epidemiologiczną w Polsce) Gracze proszeni są o dokonanie rejestracji za pośrednictwem formularza, przejście Gry oraz poinformowanie o tym fakcie Organizatora w celu ustalenia sposobu przekazania upominku (po rozwiązaniu wszystkich zadań i przesłaniu na adres kontakt@fundacjanapoziomie.pl).

## § 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin znajduje się na stronach internetowych Organizatorów.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. W przypadku zmiany Regulaminu Gracze zostają poinformowani za pośrednictwem stron internetowych organizatorów.
4. Administratorem danych osobowych Graczy do celów związanych z Grą są Organizatorzy. Każdy z Graczy ma prawo wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.
5. Dane osobowe Graczy będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze. Po zakończonej Grze dane osobowe Graczy zostaną usunięte.