

# REGULAMIN

## Detektywistycznej Gry Terenowej „TAJEMNICZY BOHATER”

### § 1. Postanowienia ogólne

1. **Organizatorem Detektywistycznej Gry Terenowej**, zatytułowanej „TAJEMNICZY BOHATER”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, jest **Biblioteka Publiczna Gminy Krynica-Zdroju**, ul. Szkolna 3, 33-380 Krynica-Zdrój (przy opcjonalnym współudziale innych podmiotów, instytucji i wolontariuszy).
2. Przez organizację Gry rozumie się: przygotowanie Punktu Startowego i Końcowego, Punktów Kontrolnych na terenie Krynica-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](http://www.rekosz.pl)).

### § 2. Zasady Gry

1. **Gra odbywa się 9 maja 2026** roku w Krynica-Zdroju (województwo małopolskie), w godzinach 10:00-13:00, 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 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 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 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 ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

---

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury  
opracował: Dariusz Rekosz © 2026

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 – budynek Biblioteki Publicznej Gminy Krynica-Zdroju (ul. Szkolna 3, 33-380 Krynica-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 9 maja 2026 do godz. 9:30.
2. **Rejestracji można dokonać do dnia 5 maja 2026 r.** włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej Organizatora ([www.bibliotekakrynica.pl](http://www.bibliotekakrynica.pl)) lub osobiście w siedzibie Organizatora, a następnie:
  - **przesłać go** w wiadomości e-mail na adres [bibliotekakrynica@wp.pl](mailto:bibliotekakrynica@wp.pl)**LUB**
  - **dostarczyć osobiście** do siedziby Organizatora w godzinach otwarcia biblioteki (ul. Szkolna 3)
3. W grze mogą brać udział osoby dorosłe, dzieci i młodzież. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 17 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 15 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w Grze decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych oraz decyzja organizatora.
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 liczby Zespołów, które znajdą się na liście podstawowej.
7. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym sprawne pokonanie kilku kilometrów, a tym samym udział w Grze.

---

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury  
opracował: Dariusz Rekosz © 2026

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 9 maja 2026 r., po godzinie 13:00. 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 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.

*\*Organizator dopuszcza udział drużyn 2-osobowych tylko w przypadku, jeżeli obydwaj uczestnicy są pełnoletni.*

---

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury  
opracował: Dariusz Rekosz © 2026