

REGULAMIN RODZINNEJ GRZY TERENOWEJ

organizowanej podczas Pikniku Biblioteki Publicznej Gminy Oświęcim

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady udziału w Rodzinnej Grze Terenowej, zwanej dalej „Grą”.
2. Organizatorem Gry jest Biblioteka Publiczna Gminy Oświęcim.
3. Gra odbędzie się 14 czerwca 2026 roku podczas Pikniku Biblioteki Publicznej Gminy Oświęcim, organizowanego w ramach Święta Gminy Oświęcim w Porębie Wielkiej.
4. Gra będzie prowadzona na wyznaczonym terenie w Porębie Wielkiej, zgodnie z trasą wskazaną na karcie/mapie gry.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Gra ma charakter rodzinny, rekreacyjny i edukacyjno-zabawowy. Jej celem jest wspólna aktywność, integracja uczestników oraz zachęcenie do udziału w wydarzeniach organizowanych przez Bibliotekę.
7. Gra nie jest wyścigiem. O udziale w losowaniu nagród decyduje prawidłowe wykonanie zadań i oddanie uzupełnionej karty gry w wyznaczonym czasie.

II. Uczestnicy Gry

1. W Grze mogą brać udział rodziny, grupy znajomych oraz drużyny składające się z dzieci i osób dorosłych.
2. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.
3. Za bezpieczeństwo dzieci podczas udziału w Grze odpowiadają rodzice lub opiekunowie.
4. Jedna drużyna otrzymuje jedną kartę gry.
5. Na karcie gry należy wpisać imiona członków drużyny oraz imię i nazwisko osoby reprezentującej drużynę.
6. Każdy uczestnik może należeć tylko do jednej drużyny. Ta sama osoba nie może być wpisana na więcej niż jednej karcie gry. W przypadku powtórzenia tego samego uczestnika na kilku kartach Organizator może uznać wyłącznie jedną kartę albo wykluczyć takie karty z udziału w losowaniu nagród.
7. Uczestnicy biorą udział w Grze dobrowolnie i na własną odpowiedzialność.
8. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

III. Zasady Gry

1. Aby wziąć udział w Grze, należy odebrać kartę gry w miejscu wskazanym przez Organizatora.
2. Zadaniem uczestników jest przejście wyznaczonej trasy i odwiedzenie punktów oznaczonych na karcie/mapie gry.
3. Na trasie znajdują się punkty z zadaniami. Przy każdym punkcie uczestnicy wykonują wskazane polecenie, wpisują hasło, zdobywają naklejkę lub uzyskują pieczętkę, zgodnie z oznaczeniem na karcie gry.
4. Punkty Gry znajdują się przy następujących miejscach: Stoisko Biblioteki Publicznej Gminy Oświęcim, Stoisko Ekodoradcy Urzędu Gminy Oświęcim, Dekoracyjna rabata, Ul. Wadowicka -

Wielki Dąb, Ogrodzenie Szkoły Podstawowej im. Artura Grottgera, Scena przy Domu Ludowym w Porębie Wielkiej, BP Gminy Oświęcim - Filia w Porębie Wielkiej, Figurka Jezusa, Parkowy szlaban oraz Zwrot Kart - Stoisko Biblioteki Publicznej Gminy Oświęcim.

5. Uczestnicy powinni poruszać się zgodnie z zasadami bezpieczeństwa, zachować ostrożność przy drogach, chodnikach, przejściach oraz w pobliżu innych uczestników wydarzenia.
6. Zabrania się niszczenia elementów gry, oznaczeń, plakatów, punktów zadaniowych oraz mienia publicznego i prywatnego.
7. Uczestnicy powinni wykonywać zadania samodzielnie, ale w duchu dobrej zabawy i współpracy rodzinnej.
8. W przypadku zgubienia karty gry Organizator może wydać nową kartę, o ile będzie to możliwe organizacyjnie.

IV. Czas trwania Gry i zwrot kart

1. Gra odbywa się 14 czerwca 2026 roku w godzinach od 15:00 do 18:00. Kartę gry można odebrać w dowolnym momencie w trakcie trwania Gry.
2. Uzupełnione karty gry należy oddać Organizatorowi najpóźniej do godziny 18:00 w punkcie: Zwrot Kart - Stoisko Biblioteki Publicznej Gminy Oświęcim.
3. Karty oddane po godzinie 18:00 nie biorą udziału w losowaniu nagród.
4. Losowanie nagród odbędzie się o godzinie 18:30.
5. W losowaniu biorą udział drużyny, które oddadzą kartę gry z uzupełnionymi wymaganymi polami, naklejkami lub pieczętkami.
6. Jedna drużyna może oddać do losowania tylko jedną kartę gry.

V. Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody dla wybranych uczestników Gry.
2. Nagrodami w Grze będą gry planszowe lub bony подарunkowe.
3. Nagrody zostaną przyznane w drodze losowania spośród prawidłowo uzupełnionych kart gry.
4. Warunkiem udziału w losowaniu jest oddanie karty gry w wyznaczonym czasie.
5. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody.
6. Warunkiem odbioru nagrody jest obecność osoby reprezentującej drużynę podczas losowania. W przypadku nieobecności przedstawiciela wylosowanej drużyny nagroda przepada, a Organizator przeprowadza ponowne losowanie. Nie ma możliwości odbioru nagrody w późniejszym terminie.

VI. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności i przestrzegania zasad bezpieczeństwa podczas poruszania się po trasie Gry.
2. Uczestnicy powinni stosować się do poleceń Organizatora oraz osób obsługujących punkty Gry.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione, pozostawione lub uszkodzone podczas udziału w Grze.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe z winy uczestników.
5. W przypadku złych warunków atmosferycznych lub innych okoliczności niezależnych od Organizatora Gra może zostać skrócona, przerwana, odwołana lub przeprowadzona w zmienionej formie.

VII. Dane uczestników

1. Na karcie gry uczestnicy wpisują imiona członków drużyny oraz imię i nazwisko osoby reprezentującej drużynę.
2. Dane wpisane na karcie gry są wykorzystywane wyłącznie w celu organizacji Gry, weryfikacji kart oraz przeprowadzenia losowania nagród.
3. Po zakończeniu Gry karty mogą zostać wykorzystane przez Organizatora do celów dokumentacyjnych związanych z wydarzeniem.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie, jeśli będzie to konieczne ze względów organizacyjnych lub bezpieczeństwa.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
3. Regulamin dostępny będzie u Organizatora w dniu wydarzenia.
4. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.