

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

"W poszukiwaniu Kamiennego Szlaku Historii Czernicy"

§ 1

Organizacja

1. Niniejszy Regulamin określa sposób realizacji oraz zasady udziału w grze terenowej "W poszukiwaniu Kamiennego Szlaku Historii Czernicy" (dalej zwanej również Grą) na terenie miejscowości Czernica.
2. Organizatorem Gry jest Gminna Biblioteka Publiczna w Czernicy, ul. Wojska Polskiego 8b we współpracy z Sołectwem Czernica. Wszelkie kwestie związane z organizacją Gry należy kierować pod adres mailowy: sekretariat@biblioteka-czernica.pl
3. Gra terenowa będzie prowadzona przez zespół bibliotekarzy zatrudnionych w GBP w Czernicy.
4. Celem gry jest propagowanie w aktywny sposób historii wsi Czernica wśród dzieci, młodzieży i dorosłych przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii, integracja środowiska lokalnego, zaznajomienie się z lokalną historią i kulturą, przyrodą i kreatywny, rodzinny wypoczynek.
5. Czas gry przewidziano na ok 2-2,5 godz.
6. Gra terenowa będzie odbywała się 5 września 2026 (start g. 10.00) w miejscowości Czernica.
7. Termin gry będzie publikowany na stronie www.biblioteka-czernica.pl oraz w mediach społecznościowych biblioteki i Sołectwa Czernica.
8. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo/szkody uczestników biorących udział w grze.

§ 2

Zasady gry

1. Gra przeznaczona jest dla rodzin z dziećmi. Drużynę stanowią 2-5 osób, w których przynajmniej jedna osoba musi być pełnoletnia - rodzic lub opiekun.
2. Maksymalna ilość drużyn w grze wynosi 12. Decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Udział w grze jest bezpłatny.
4. Pytania zawarte w grze będą dotyczyły historii wsi i osób z nią związanych, przyrody.
5. Zasady rozgrywania gier i wyłaniania zwycięzców:
 - a) Kadra prowadząca grę są pracownicy bibliotek. Uczestnicy są zobowiązani wykonywać polecenia członków kadry do końca gry.
 - b) Trasa gry pokonywana jest przez uczestników na pieszo. Pokonanie trasy w inny sposób będzie dyskwalifikowało drużynę.
 - c) Drużynom uczestniczącym w grze zostaną nadane numery startowe. W oparciu o przekazaną mapę oraz instrukcje drużyny wyruszają na trasę gry.
 - d) Przed wyjściem każda drużyna otrzyma mapę z arkuszem odpowiedzi z wpisaną godziną wyjścia.

- e) Drużyny wypuszczane będą w trasę co ok. 2 minuty. Po drodze, przy kolejnych punktach gry (kamieniach) drużyny wykonują zadania, za które będą oceniane. Zadaniem drużyny jest dotarcie do wszystkich kamieni zaznaczonych na mapie i wykonanie zadań. Ocena punktowa przyznana przez kadrę prowadzącą grę jest ostateczna.

§ 3

Warunki uczestnictwa w grze terenowej

1. Obecność przynajmniej jednej osoby dorosłej w drużynie.
2. Minimalna liczba uczestników to 2 w tym 1 osoba dorosła i 1 dziecko, maksymalna liczba uczestników w drużynie to 5 osób - minimum 1 dorosły.
3. Posiadanie telefonu typu smartfon (przynajmniej jednego w drużynie) z dostępem do Internetu.
4. Wcześniejsze zainstalowanie w telefonie aplikacji QR Code Scanner (lub podobnej służącej do skanowania kodów QR) i sprawdzenie poprawności działania.
5. Część trasy prowadzi przez drogi polne wymagające odpowiedniego obuwia.

§ 4

Pakiety startowe i nagrody

1. Każda drużyna otrzyma arkusz odpowiedzi wraz z mapą.
2. Trzy zwycięskie drużyny otrzymają upominki.

§5

Postanowienia końcowe

1. Nieprzestrzeganie regulaminu Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie www.biblioteka-czernica.pl oraz w Bibliotece w Czernicy
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos należy do Gminnej Biblioteki Publicznej w Czernicy.
4. Gminna Biblioteka Publiczna w Czernicy zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

5. Podczas imprezy będzie prowadzona dokumentacja fotograficzna i filmowa w celach reklamowych Gminnej Biblioteki Publicznej w Czernicy oraz Sołectwa Czernicy. Uczestnik akceptując niniejszy regulamin zgadza się na wykorzystanie wizerunku.
6. Uczestnictwo w grze jest jednoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym regulaminem.
7. Zwycięzcami gry zostaje drużyna, która uzyska największą liczbę punktów oraz pokona trasę w najkrótszym czasie.