

Regulamin Gry Terenowej „Śladami zapomnianych wieków” *Chełm Śląski 2025*

§1. Organizator i cel wydarzenia

1. Gra terenowa „Śladami zapomnianych wieków” odbywa się w ramach wydarzenia „Śniadanie na Polanie” organizowanego przez Gminny Ośrodek Kultury w Chełmie Śląskim.
2. Pomysłodawcą i głównym koordynatorem gry jest Karol Karwath.
3. Projekt został złożony i formalnie reprezentowany przez Patrycję Górnik w ramach realizacji inicjatywy realizowanej w ramach projektu „ROZWIJAMY POTENCJAŁY – Powiatowy Program Transformacji Pokoleniowej”, finansowanego z Funduszy Europejskich dla Śląskiego 2021–2027.
4. Celem gry jest popularyzacja lokalnej historii, aktywizacja mieszkańców i wspólne odkrywanie dziedzictwa Chełmu Śląskiego.

§2. Uczestnicy

1. Gra jest skierowana do mieszkańców Chełmu Śląskiego oraz okolicznych miejscowości – w szczególności do rodzin z dziećmi, młodzieży i dorosłych.
2. Uczestnicy biorą udział w zespołach liczących od 2 do 5 osób, w których znajduje się przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.
3. Dzieci w wieku do 6 lat mogą towarzyszyć drużynie, ale nie są wliczane jako jej uczestnicy.
4. Maksymalna liczba drużyn biorących udział w grze to 20 – zgłoszenia powyżej tej liczby zostaną umieszczone na liście rezerwowej.
5. Udział w grze jest bezpłatny.

§3. Zasady gry

1. Start gry następuje o godz. 10:00 z terenu Arboretum w Chełmie Śląskim (ul. Techników 25).
 2. Każda drużyna otrzymuje na starcie Kartę Gry (z listą punktów, miejscem na pieczątki i hasła) oraz krótkie wprowadzenie do fabuły gry.
 3. Uczestnicy sami wybierają trasę gry – kolejność odwiedzania punktów jest dowolna.
 4. Uczestnicy mogą poruszać się po trasie gry w dowolny sposób – pieszo, na rowerze, z dziećmi w wózkach, a nawet na rolkach.
- Sposób przemieszczania się nie wpływa na wynik gry, jednak należy pamiętać, że

niektóre punkty (np. Smutna Góra) mogą być trudniej dostępne w zależności od wybranego środka poruszania się.

5. Gra terenowa trwa maksymalnie 4 godziny i kończy się najpóźniej o godz. 14:00, chyba że organizator ustali inaczej.

6. W każdym punkcie uczestnicy otrzymują kopertę z zadaniem, które należy rozwiązać na miejscu, a następnie odebrać pieczętkę i hasło.

7. Na mecie gry uczestnicy otrzymują ostatnią kopertę z zadaniem finałowym, prowadzącym do odszyfrowania hasła końcowego, które oddają animatorowi.

§4. Bezpieczeństwo i zasady fair play

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz poleceń animatorów w punktach.

2. Gra odbywa się w przestrzeni publicznej – uczestnicy są zobowiązani do zachowania ostrożności i przestrzegania zasad ruchu drogowego.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje lub szkody wynikłe z niestosowania się do zasad.

§5. Zakończenie i nagrody

1. Po dotarciu na metę uczestnicy oddają Kartę Gry oraz rozwiązanie zadania finałowego animatorowi.

2. Wszystkie drużyny, które ukończą grę i oddadzą Kartę Gry, otrzymają pamiątkową nagrodę.

3. Nagrody mają charakter symboliczny i nie podlegają wymianie ani reklamom.

§6. Dodatkowe informacje

1. Organizator zapewnia wodę pitną dla uczestników na starcie gry.

2. Ze względu na długość trasy i zmienną pogodę zaleca się, aby drużyny zabrały ze sobą własny prowiant i napoje – szczególnie w przypadku najmłodszych uczestników.

3. Prosimy o dostosowanie ubioru do warunków pogodowych oraz ewentualnego przebywania w terenie leśnym lub nierównym.

§7. Postanowienia końcowe

1. Wydarzenie odbywa się w ramach oddolnej inicjatywy lokalnej i jest współfinansowane z programu „Rozwijamy Potencjały – Powiatowy Program Integracji Międzypokoleniowej” organizowanym przez Powiatowe Centrum Pomocy Rodzinie w Łędzinach.

2. Przystąpienie do gry oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
3. W razie pytań lub wątpliwości należy zgłosić się do organizatora lub osoby odpowiedzialnej za punkt.