



REGULAMIN GRY TERENOWEJ - „BALOWY UCIEKINIER - ŚLADAMI KOPCIUSZKA”

1. Informacje ogólne:

Gra Terenowa „BALOWY UCIEKINIER – ŚLADEM KOPCIUSZKA” jest formą aktywności edukacyjno-rekreacyjnej polegającej na odwiedzaniu wyznaczonych stacji tematycznych oraz rozwiązywaniu zadań sportowych, logicznych, edukacyjnych.

2. Organizatorem gry jest:

Gminny Ośrodek Kultury w Chełmcu
ul. Plac Rynek 1
33-395 Chełmiec,

Gra Terenowa odbędzie się pod patronatem honorowym Stanisława Kuzaka Wójta Gminy Chełmiec.

3. Termin i miejsce:

31.05.2026 r. podczas Festiwalu Dziecięcych Rozmaitości, na terenie miejscowości Chełmiec w obrębie Pływalni, Astro Centrum, miasteczka rowerowego.

4. Udział w Grze jest dobrowolny i bezpłatny.

5. Celem gry jest:

- integracja uczestników,
- rozwijanie umiejętności współpracy,
- zdobywanie wiedzy poprzez zabawę,
- aktywne spędzenie czasu.

6. Uczestnicy:

- a) W Grze mogą brać udział ZESPOŁY (3 – 5 os.), na 4 uczestników niepełnoletnich, jedna musi być pełnoletnia oraz pełnić rolę opiekuna grupy.
- b) Osoby niepełnoletnie muszą posiadać zgodę opiekuna/rodzica.
- c) Każdy zespół musi posiadać lidera – osobę pełnoletnią, który jest odpowiedzialny za:
 - cały zespół,
 - kontakt z organizatorami,
 - koordynację przebiegu wykonania zadań.

7. Zasady gry:

- Gra składa się z 10 stacji tematycznych rozmieszczonych na wyznaczonym obszarze.
- Każdy zespół otrzymuje mapę oraz kartę informacyjną wprowadzającą w klimat gry, ewentualne materiały pomocnicze, a także oznaczenie pierwszego punktu rozgrywki.



- Zadaniem uczestników jest dotarcie PO KOLEI do każdej ze stacji, poprawne rozwiązanie przygotowanych zadań oraz dotarcie do celu w jak najszybszym czasie.
- Kolejność odwiedzania stacji jest wyznaczona przez Organizatora.
- Na każdej stacji uczestnicy otrzymują jeden element hasła, które na końcu muszą poprawnie ułożyć.
- Maksymalny czas na wykonanie całej gry: 1h 30 min.
- Po upływie wyznaczonego czasu, uczestnicy kończą grę na etapie do którego dotarli.

8. Stacje tematyczne:

- a) Gra obejmuje 10 stacji o tematyce nawiązującej do bajek i filmów.
- b) Każda stacja jest oznaczona oraz nadzorowana przez wolontariuszy, którzy sprawdzają poprawność wykonania zadań.
- c) Zadania mogą mieć formę:
 - quizów,
 - zagadek logicznych,
 - zadań ruchowych.

9. Bezpieczeństwo:

- a) Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
- b) Zabrania się:
 - niszczenia mienia,
 - zakłócania porządku,
 - korzystania z niedozwolonej pomocy.
- c) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione.
- d) Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.

10. Postanowienia końcowe:

- a) Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
- b) Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.
- c) W sprawach spornych decyzja Organizatora jest ostateczna.
- d) Drużyny będą rozpoczynać grę w konkretnych odstępach czasu wskazanych przez Organizatora. Czas będzie mierzony indywidualnie od momentu rozpoczęcia do wykonania ostatniego etapu gry.

11. Fabula gry:

- a) Podczas królewskiego balu Kopciuszek o północy uciekł, gubiąc po drodze nie tylko pantofelek, ale także wskazówki oraz fragmenty swojej historii.
- b) Zadaniem uczestników jest przejście jego śladami, odtworzenie wydarzeń poprzez odwiedzenie 10 stacji tematycznych.
- c) Każda stacja nawiązuje do historii Kopciuszka, ale także innych księżniczek, które sprytnie pomogły mu w realizacji planu uciezki.
- d) Na końcu gry, uczestnicy próbują ułożyć hasło – zaklęcie, które pomoże im odnaleźć księżniczkę.



12. Zwycięzcy:

- a) Każda drużyna, która zdobędzie miejsce na podium otrzyma atrakcyjne nagrody rzeczowe.
- b) Nagrody rzeczowe są przyznawane przez Organizatora i nie podlegają wymianie na inne ani na ich równowartość pieniężną.
- c) Wygrywa zespół, który:
 - W najkrótszym czasie przejdzie przez wszystkie etapy gry i odgadnie hasło.
 - Ułoży poprawne hasło ze wszystkich zebranych liter.

13. Postanowienia końcowe:

- a) Drużyny będą rozpoczynać grę w konkretnych odstępach czasu wskazanych przez Organizatora. Czas będzie mierzony indywidualnie od momentu rozpoczęcia do wykonania ostatniego etapu gry.
- b) Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - zmiany zasad w sytuacjach losowych,
 - przerywania gry w przypadku zagrożenia bezpieczeństwa.
- c) Decyzje Organizatora są ostateczne i niepodważalne.

14. Interpretacja postanowień niniejszego Regulaminu należy wyłącznie do Organizatora.

15. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu lub warunków konkursu. W przypadku kwestii nieuregulowanych w regulaminie decyzję podejmuje Dyrektor Gminnego Ośrodka Kultury w Chełmcu – Pani Mariola Pękala-Piekarska.