

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„O miłości w kamień zaklętej”

Strzyżyno – Gmina Damnica

24 października 2026 r. (sobota), godz. 11.00

Miejsce zbiórki i startu: plac rekreacyjny nad rzeką w Strzyżynie

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Gra terenowa „O miłości w kamień zaklętej”, zwana dalej „Grą”, organizowana jest w ramach projektu „W damnickiej sieci – mieszkańcy, instytucje, partnerstwo w kulturze”, realizowanego w programie Narodowego Centrum Kultury „Dom Kultury+ Edycja 2026 – Zadanie II: Partnerstwo lokalne”.
2. Organizatorem Gry jest Centrum Edukacji i Kultury w Damnicy we współpracy z partnerami projektu: Centrum Kultury Powiatu Słupskiego, Gminną Biblioteką Publiczną w Damnicy oraz Gminnym Ośrodkiem Pomocy Społecznej w Damnicy.
3. Gra odbędzie się 24 października 2026 r. (sobota) o godz. 11.00 w miejscowości Strzyżyno, na terenie Gminy Damnica.
4. Miejscem zbiórki i rozpoczęcia Gry jest plac rekreacyjny nad rzeką w Strzyżynie.
5. Udział w Grze jest bezpłatny i otwarty dla wszystkich chętnych. Obowiązują wcześniejsze zapisy drużyn.

§ 2. Cele Gry

1. Przybliżenie uczestnikom lokalnej legendy o miłości zaklętej w kamieniu oraz dziedzictwa kulturowego Gminy Damnica.
2. Zachęcanie do aktywnego poznawania historii i tradycji regionu poprzez zabawę, zagadki i zadania terenowe.
3. Integracja mieszkańców różnych pokoleń oraz rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.
4. Promowanie aktywnego spędzania wolnego czasu i odkrywania lokalnych miejsc.
5. Prezentacja efektów warsztatów zrealizowanych w ramach projektu.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



DOM
KULTURY+

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Dom Kultury+ Edycja 2026

§ 3. Uczestnicy i zgłoszenia

1. W Grze mogą uczestniczyć dzieci, młodzież i osoby dorosłe.
2. Uczestnicy biorą udział wyłącznie w trzyosobowych drużynach.
3. Każda drużyna wybiera swoją nazwę oraz pełnoletniego kapitana odpowiedzialnego za kontakt z organizatorami.
4. W przypadku drużyn złożonych z osób niepełnoletnich wymagany jest udział pełnoletniego opiekuna. Opiekun może być jednocześnie jednym z trzech członków drużyny.
- 5. Zapisy prowadzi Centrum Edukacji i Kultury w Damnicy (CEiK): osobiście w siedzibie instytucji, telefonicznie 59 811 39 22 lub mailowo ceik@damnica.org**
6. Zgłoszenie powinno zawierać nazwę drużyny, imiona i nazwiska trzech członków oraz dane kontaktowe kapitana lub opiekuna.
7. Liczba miejsc jest ograniczona. O przyjęciu decyduje kolejność prawidłowych zgłoszeń.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość zamknięcia zapisów po wyczerpaniu dostępnych miejsc.

§ 4. Przebieg Gry

1. Gra odbywa się na wyznaczonej trasie w miejscowości Strzyżyno.
2. Fabuła Gry nawiązuje do legendy o miłości zaklętej w kamieniu.
3. Zadaniem drużyn będzie odnalezienie punktów związanych z postaciami występującymi w legendzie.
- 4. W poszczególnych punktach znajdować się będą oznaczenia z kodami QR**, umożliwiającymi odtworzenie krótkich etiud teatralno-filmowych. Każda etiuda zawiera wskazówkę potrzebną do rozwiązania zagadki. Uczestnicy będą musieli uważnie wysłuchać wypowiedzi bohaterów, odnaleźć ukryte informacje i zapisać odpowiedzi na karcie Gry.
6. W trakcie zabawy drużyny będą gromadzić wskazówki stanowiące element końcowego rozwiązania.
7. Po odwiedzeniu wszystkich punktów drużyny podejmą próbę rozwiązania zagadki finałowej związanej z legendą.
8. Drużyny otrzymają przed startem kartę Gry oraz informacje dotyczące wyznaczonej trasy.
9. Wszystkie zadania wykonywane są zespołowo. Członkowie drużyny powinni wspólnie podejmować decyzje i rozwiązywać zagadki.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



DOM
KULTURY+

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowe Centrum Kultury Dom Kultury+ Edycja 2026

10. Korzystanie z materiałów filmowych wymaga posiadania co najmniej jednego telefonu z dostępem do internetu i możliwością odczytywania kodów QR na drużynę.

11. Drużyny rozpoczynają Grę zgodnie z kolejnością i zasadami określonymi przez organizatorów.

§ 5. Zasady rywalizacji i punktacja

1. Celem każdej drużyny jest prawidłowe wykonanie zadań, zebranie wszystkich wskazówek i rozwiązanie zagadki końcowej.
2. O klasyfikacji końcowej decyduje czas ukończenia gry oraz liczba rozwiązanych zagadek.
3. Czas liczony jest od momentu startu drużyny do oddania wypełnionej karty Gry w punkcie końcowym. Drużyna ma 60 minut na ukończenie Gry. Po tym czasie naliczane są punkty karne.
4. Ostatecznej weryfikacji odpowiedzi i wyników dokonuje komisja wyznaczona przez organizatora.

§ 6. Zasady bezpieczeństwa

1. Uczestnicy biorą udział w Grze z zachowaniem zasad bezpieczeństwa i zdrowego rozsądku.
2. Drużyny zobowiązane są do poruszania się wyłącznie po ogólnodostępnych i wyznaczonych odcinkach trasy.
3. Zabrania się wchodzenia na tereny prywatne bez zgody właścicieli, niszczenia oznaczeń, elementów wyposażenia trasy i przyrody.
4. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zachowania szczególnej ostrożności podczas przemieszczania się.
5. Drużyna powinna poruszać się wspólnie przez cały czas trwania Gry. Rozdzielanie członków zespołu jest niedozwolone.
6. Zabrania się utrudniania udziału pozostałym drużynom, usuwania kodów QR oraz celowego przekazywania nieprawidłowych wskazówek.
7. Każdy uczestnik powinien posiadać ubiór i obuwie odpowiednie do warunków pogodowych oraz poruszania się w terenie.
8. W przypadku problemów zdrowotnych, zagubienia lub innych nieprzewidzianych sytuacji należy niezwłocznie skontaktować się z organizatorami.
9. Organizator może przerwać lub zakończyć Grę w przypadku wystąpienia warunków zagrażających bezpieczeństwu uczestników.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



DOM
KULTURY+

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Dom Kultury+ Edycja 2026

10. Organizator zapewnia nadzór nad przebiegiem wydarzenia, jednak nie zwalnia to uczestników i opiekunów z obowiązku zachowania należytej ostrożności.

§ 7. Nagrody i wyróżnienia

1. Organizator przewiduje wyłonienie drużyn, które zajmą I, II i III miejsce.
2. Dla najlepszych drużyn przewidziane są nagrody zaś dla wszystkich uczestników poczęstunek
3. Organizator może przyznać dodatkowe wyróżnienia, w szczególności za współpracę międzypokoleniową, kreatywność lub wyjątkowe zaangażowanie.
4. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu rywalizacji i podliczeniu punktów.

§ 8. Dokumentacja i dane osobowe

1. Zgłoszenia uczestników oraz dane kontaktowe przetwarzane będą wyłącznie w zakresie niezbędnym do organizacji i przeprowadzenia Gry, zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych.
2. Szczegółowe informacje dotyczące administratora danych, zasad ich przetwarzania i praw uczestników zostaną przekazane podczas zapisów.
3. Podczas wydarzenia może być prowadzona dokumentacja fotograficzna i filmowa związana z realizacją, promocją i sprawozdawczością projektu.
4. Zasady publikacji wizerunku uczestników, w tym osób niepełnoletnich, będą realizowane zgodnie z obowiązującymi przepisami.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie drużyny do udziału w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania wskazówek i poleceń organizatorów związanych z przebiegiem oraz bezpieczeństwem wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian organizacyjnych wynikających z warunków pogodowych, względów bezpieczeństwa lub innych okoliczności niezależnych od niego.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje organizator.
5. Regulamin będzie dostępny u organizatorów oraz podczas zapisów.