

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„SŁUPSK – MISJA PRZYRODA”

Gramy na 45 urodziny Parku Krajobrazowego „Dolina Słupi”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry terenowej „Słupsk – Misja Przyroda”, zwanej dalej „Grą”, jest **Pomorski Zespół Parków Krajobrazowych Oddział Zespołu w Słupsku Park Krajobrazowy „Dolina Słupi”**.
2. Współorganizatorem gry jest Fundacja Partnerstwo Dorzecze Słupi - Centrum Informacji Turystycznej w Słupsku.
3. Partnerami wydarzenia są:
 - Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku
 - Uniwersytet Pomorski w Słupsku
 - Polski Związek Wędkarski Zarząd Okręgu w Słupsku
 - Centrum Inicjatyw Obywatelskich w Słupsku
 - Miejska Biblioteka Publiczna w Słupsku
 - Teatr Lalki Tęcza
 - Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku
 - Europe Direct Słupsk
 - Miasto Słupsk
4. Gra odbędzie się w dniu **10 października 2026 r. (sobota)** w godzinach **10:00–14:00** na terenie miasta Słupska.
5. Rozpoczęcie Gry nastąpi o godz. 10:00 na **Placu Zwycięstwa / w Centrum Informacji Turystycznej**.
6. Zakończenie Gry i meta znajdować się będą w siedzibie **Parku Krajobrazowego „Dolina Słupi” przy ul. Poniatowskiego 4A w Słupsku**. W godzinach 14.00- 15.00 planowane jest otwarcie wystawy skał i minerałów przekazanych Parkowi przez dr Albina Orłowskiego, rozstrzygnięcie gry, wręczenie nagród i poczęstunek dla uczestników.
7. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe, z zastrzeżeniem sytuacji zagrażających bezpieczeństwu uczestników.
8. Gra ma charakter **edukacyjno-poznawczy i rekreacyjny. Nie jest imprezą sportową ani wyścigiem**.
9. Organizacja imprezy- gry terenowej finansowana jest przez Samorząd Województwa Pomorskiego.

§ 2. Cele Gry

Celem Gry jest:

1. Promocja walorów krajobrazowych, przyrodniczych i turystycznych Słupska oraz regionu słupskiego;

2. Popularyzacja aktywnego spędzania czasu i poznawania miasta;
3. Rozwijanie zainteresowania przyrodą oraz jej obecnością w przestrzeni miejskiej;
4. Zdobywanie i poszerzanie wiedzy poprzez wykonywanie zadań i rozwiązywanie zagadek;
5. Zachęcanie do uważnej obserwacji otoczenia;
6. Integracja mieszkańców i osób odwiedzających Słupsk poprzez wspólną zabawę.

§ 3. Uczestnicy

1. W Grze mogą uczestniczyć zgłoszone wcześniej drużyny liczące **od 2 do 4 osób**. Minimum 2 osoby dorosłe w drużynie.
2. W Grze mogą brać udział osoby dorosłe.
3. Młodzież, która nie ukończyła **18 lat**, może uczestniczyć w Grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.
4. Każda drużyna wyznacza jedną osobę pełnoletnią jako osobę kontaktową. 5. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i oświadczają, że ich stan zdrowia pozwala na udział w wydarzeniu.
6. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów ruchu drogowego, zasad bezpieczeństwa oraz stosowania się do ogólnie obowiązujących przepisów prawa. 7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z nieprzestrzegania przez uczestników przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa lub poleceń organizatora.

§ 4. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia drużyn przyjmowane będą do dnia **5 października 2026 r.** lub do wyczerpania limitu miejsc.
2. Liczba drużyn jest ograniczona do **20 zespołów**.
3. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność prawidłowo dokonanych zgłoszeń.
4. Zgłoszenie następuje poprzez dostarczenie wypełnionego formularza zgłoszeniowego do Centrum Informacji Turystycznej, Stefana Starzyńskiego 8, 76-200 Słupsk, e-mail cit@pds.org.pl
5. Formularz zgłoszeniowy stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.
6. Udział w Grze jest **bezpłatny**.
7. Wszyscy zgłoszeni uczestnicy otrzymają upominki od organizatorów. 8. Na mecie dla uczestników przewidujemy ciepły posiłek (zupa) i serwis kawowy.

§ 5. Zasady Gry

1. Każda drużyna w momencie rozpoczęcia Gry otrzyma:
 - o kartę Gry z miejscem na punktację i pieczętki,
 - o mapę z zaznaczonymi punktami kontrolnymi,
 - o informację o numerze punktu, od którego rozpoczyna Grę.
2. Gra składa się z **10 punktów kontrolnych** rozmieszczonych na terenie Słupska.
3. Drużyny rozpoczynają Grę w wylosowanym punkcie.
4. Po zaliczeniu danego punktu drużyna przechodzi do kolejnego punktu **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**.
5. Przykładowo: drużyna rozpoczynająca od punktu nr 3 po jego zaliczeniu udaje się do punktu nr 4, następnie nr 5 itd.
6. Po punkcie nr 10 kolejnym punktem jest punkt nr 1.

7. Na każdym punkcie kontrolnym drużyna otrzymuje **pieczętkę potwierdzającą jego zaliczenie**.
8. Na każdym punkcie uczestnicy wykonują przygotowane zadanie lub odpowiadają na pytanie związane z tematyką Gry.
9. Za prawidłowe wykonanie zadania na każdym punkcie drużyna może otrzymać **maksymalnie 10 punktów**.
10. Zadania na poszczególnych punktach przygotowują osoby lub instytucje odpowiedzialne za dany punkt.
11. Organizator nie wymaga pokonania trasy w określonym czasie. **O wyniku końcowym decyduje liczba zdobytych punktów, a nie kolejność dotarcia do mety.**
12. Uczestnicy mogą pokonywać trasę **pieszko, rowerem lub korzystając z komunikacji miejskiej**, z zachowaniem obowiązujących przepisów i zasad bezpieczeństwa.
13. Drużyna zobowiązana jest do zaliczenia wszystkich 10 punktów

kontrolnych. **§ 6. Dodatkowe punkty – kody QR**

1. Na trasie Gry zostaną rozmieszczone **4 dodatkowe punkty z kodami QR**.
2. Odnalezienie kodów QR i wykonanie związanych z nimi zadań jest **dobrowolne**.
3. Zadania QR umożliwiają zdobycie dodatkowych punktów, które zostaną doliczone do wyniku drużyny.
4. Informacja o liczbie punktów możliwych do zdobycia za poszczególne zadania QR będzie dostępna przy każdym kodzie.
5. Zadania dodatkowe nie są wymagane do zaliczenia Gry.

§ 7. Punktacja i wyłonienie zwycięzców

1. Maksymalna liczba punktów możliwych do zdobycia na 10 punktach kontrolnych wynosi **100 punktów**.
2. Dodatkowo drużyny mogą zdobyć punkty za wykonanie zadań przy kodach QR.
3. O miejscu drużyny w klasyfikacji decyduje **łączna liczba zdobytych punktów**.
4. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej drużyn takiej samej liczby punktów o kolejności decyduje **liczba punktów z QR a jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia losowanie**.
5. Wyniki zostaną podane po zakończeniu i podliczeniu kart wszystkich drużyn ok. godz.14.30
6. Organizator przewiduje **nagrody rzeczowe (sprzęt sportowy, agd, książki) dla 3 najlepszych drużyn**.
7. Organizator w miarę możliwości może podjąć decyzję o nagrodzeniu kolejno zdobytych miejsc.

§ 8. Obowiązki uczestników

Uczestnicy zobowiązani są do:

1. Przestrzegania niniejszego Regulaminu;
2. Stosowania się do poleceń organizatorów i osób obsługujących punkty kontrolne;
3. Zachowania zasad bezpieczeństwa podczas przemieszczania się po mieście;
4. Przestrzegania przepisów ruchu drogowego;
5. Poszanowania przyrody i przestrzeni publicznej;

6. Niewchodzenia na tereny niedostępne dla uczestników;
7. Niewyrządzania szkód w środowisku naturalnym;
8. Niezakłócania porządku publicznego;
9. Pozostawienia odwiedzanych miejsc w stanie niepogorszonym.

§ 9. Dyskwalifikacja

1. Organizator może zdyskwalifikować drużynę w przypadku:
 - podawania nieprawdziwych danych w formularzu zgłoszeniowym;
 - korzystania z niedozwolonej pomocy w celu uzyskania punktów;
 - niszczenia lub uszkodzania infrastruktury, przyrody albo mienia;
 - rażącego naruszania zasad bezpieczeństwa;
 - nieprzestrzegania Regulaminu;
 - uzyskiwania punktów w sposób niezgodny z zasadami Gry.
2. Decyzja organizatora dotycząca dyskwalifikacji jest ostateczna.

§ 10. Odpowiedzialność

1. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe z winy uczestnika lub wskutek jego nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa.
3. Uczestnicy są odpowiedzialni za swoje mienie pozostawione bez nadzoru. 4. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za ich udział w Grze ponosi sprawujący nad nimi opiekę dorosły.

§ 11. Ochrona danych osobowych uczestników Gry

1. Podczas gry Organizatorzy i Partnerzy będą wykonywali zdjęcia, które będą publikowane zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt. 2) ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Będą publikowane zdjęcia osób stanowiących jedynie szczegół całości publicznej imprezy, jakim będzie gra terenowa.
2. Za pisemną zgodą uczestnika może być publikowany jego wizerunek.
3. Klauzula informacyjna
Administratorami danych osobowych są:
4. Pomorski Zespół Parków Krajobrazowych w Słupsku ul. Poniatowskiego 4a, tel. 59 8429829 - Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych – iod@pomorskieparki.pl 5. Fundacja Partnerstwo Dorzecze Słupi –Centrum Informacji Turystycznej – cit@pds.org.pl
6. Dane osobowe będą przetwarzane w celu organizacji Imprezy tj. ewidencji uczestników, kontaktu z nimi, publikowania wizerunku na stronie internetowej i Facebooku organizatorów oraz partnerów, opracowywanie sprawozdań, promocja ochrony przyrody.
7. Podstawą przetwarzania jest realizacja zadania publicznego na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), zwanego dalej RODO w związku z ustawą z dnia 16 kwietnia 2004 roku o ochronie przyrody oraz przepisami wydanymi na ich podstawie oraz art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, czyli zgoda na

- publikację wizerunku uczestnika Imprezy.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale jest niezbędne do wzięcia udziału w grze terenowej .
 9. Dane osobowe niezbędne do organizacji imprezy będą przechowywane przez okres 1 m-ca. Dane osobowe przetwarzane na podstawie zgody tj. wizerunki uczestników, będą przetwarzane do momentu jej cofnięcia.
 10. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom działającym na podstawie przepisów prawa. Dane osobowe w formie zdjęć umieszczane na stronach www oraz na profilu społecznościowym Facebook będą przekazywane do państwa trzeciego. Komisja Europejska stwierdziła odpowiedni stopień ochrony zapewnianej na podstawie założeń Tarczy Prywatności UE-USA. Właściciel portalu zobowiązuje się do ich przestrzegania <https://pl-pl.facebook.com/about/privacysshield/>.
 11. Posiadają Państwo prawo dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, prawo do sprzeciwu oraz prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa, e-mail: kancelaria@uodo.gov.pl).
 12. W przypadku danych przetwarzanych na podstawie zgody macie Państwo prawo do cofnięcia zgody, żądania ich usunięcia, bycia zapomnianym. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Wycofanie zgody należy złożyć pisemnie na adres Pomorskiego Zespołu Parków Krajobrazowych.
 13. Uczestnicy poprzez udział w wydarzeniu mogą zostać sfotografowani lub sfilmowani w związku z dokumentowaniem i promocją wydarzenia, zgodnie z obowiązującymi przepisami.
 14. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystania wizerunku zostaną zawarte w formularzu zgłoszeniowym i wymaganych oświadczeniach.

§ 12. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Regulamin jest dostępny w miejscu zgłoszeń oraz w miejscu rozpoczęcia i zakończenia Gry.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie, jeżeli będzie to konieczne ze względów organizacyjnych, bezpieczeństwa lub niezależnych od organizatora.
4. O zmianach uczestnicy zostaną poinformowani przed rozpoczęciem Gry.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Gry w przypadku wystąpienia okoliczności uniemożliwiających jej bezpieczne przeprowadzenie.