



REGULAMIN GRY TERENOWEJ CIEŃ NAD KNUROWEM. SPRAWA DAMY CZARNEJ WODY (dalej też jako *Regulamin*)

§ 1 Informacje ogólne

1. „Cień nad Knurówem. Sprawa Damy Czarnej Wody” to gra terenowa (dalej też jako *Gra*), której celem jest
 - aktywizacja mieszkańców Knurowa oraz integracja lokalnej społeczności poprzez wspólne działanie i zabawę,
 - odkrywanie lokalnego dziedzictwa i zachęcenie mieszkańców do poznawania historii miasta i miejskich legend.
2. Gra ma charakter rywalizacyjny, który szczegółowo opisuje niniejszy Regulamin.

§ 2 Organizator

Organizatorem Gry, realizowanej na terenie miasta Knurów, jest Stowarzyszenie „Cała Naprzód” z siedzibą w Gliwicach.

§ 3 Uczestnicy

1. Uczestnicy startują w Grze zorganizowani w drużyny, składające się z od 3 do 5 osób (dalej też jako *Drużyna*). Każdy uczestnik musi być pełnoletni.
2. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Drużyny.
3. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
4. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
5. Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Uczestnicy są zobowiązani do stosowania się do poleceń, uwag i wskazówek Organizatora oraz innych osób czuwających nad prawidłowym przebiegiem Gry.

§ 4 Miejsce i termin Gry

1. Gra odbędzie się w dniu 07.11.2026 r.
2. Start nastąpi przy ul. Niepodległości 7 na parkingu za Ratuszem Miejskim w Knurowie o godzinie 18:00. Gra potrwa około 3 godzin.
3. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce o godz. 17:30 w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru Akt Sprawy oraz pakietu startowego.
4. Zakończenie nastąpi przy ul. Niepodległości 7 na parkingu za Ratuszem Miejskim w Knurowie, gdzie zostaną ogłoszone wyniki Gry oraz wręczone nagrody dla zwycięzców.

§ 5 Zasady Gry

1. Celem Gry jest wykonanie drużynowo jak największej liczby zadań i zdobycie jak największej liczby punktów na terenie Gry w określonym czasie (trzy godziny).
2. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie Gry pieszo. Zabronione jest korzystanie z transportu samochodowego, rowerów, hulajnóg itp. Gra toczy się w ruchu miejskim, po zmroku, w związku z czym Uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności.
3. Każdy z Uczestników powinien być ubrany odpowiednio do pogody oraz mieć ze sobą latarkę (zaleca się, żeby była to latarka na baterie, akumulatorowa; telefon może ulec szybkiemu rozładowaniu). Przedstawiciel Drużyny powinien mieć ze sobą telefon umożliwiający wykonanie zdjęcia.



4. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Drużyny otrzyma Akta Sprawy oraz pakiet startowy: ołówek/kijek oraz latarkę UV.
5. Akta sprawy zawierają wskazówki i zagadki, które pozwalają uczestnikom wykonać przygotowane zadania. Po zaliczeniu danego Aktu Drużyna otrzyma wskazówki dotyczące lokalizacji kolejnego Aktu..
6. Członkowie Drużyny muszą poruszać się po terenie Gry razem oraz wspólnie wykonywać zadania. Jeśli Organizator lub osoby przez niego nieupoważnione stwierdzą, że dana Drużyna dotarła do punktu zadaniowego w niekompletnym składzie, Drużyna zostanie zdyskwalifikowana.
7. Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub jej zakończenie (przybycie na miejsce po godzinie 21:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Drużyny.
8. W przypadku naruszenia przez Drużynę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek, Organizator ma prawo zdyskwalifikować daną Drużynę w każdym momencie Gry.

§ 6 Zgłoszenie udziału

1. Zgłoszenie udziału w Grze następuje do dnia 03.11.2026 r. do godziny 15:00. Rejestracja następuje poprzez formularz zgłoszenia dostępny na stronie internetowej: www.calanaprzod.org/cienie-nad-knurowem.
2. Istnieje możliwość zamknięcia rejestracji przed terminem wskazanym w pkt. 1 niniejszego paragrafu w przypadku wcześniejszego wyczerpania puli miejsc.
3. Prawidłowe zgłoszenie zawiera: nazwę drużyny, imiona i nazwiska oraz wiek członków Drużyny, telefon kontaktowy do lidera Drużyny oraz informację o zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu.
4. Zgłoszenia Drużyny dokonuje osoba pełnoletnia.
5. Organizator dopuszcza do udziału w Grze maksymalnie 20 drużyn, o dopuszczeniu do Gry decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest prawidłowe zgłoszenie Drużyny zgodnie z wymogami niniejszego Regulaminu oraz uiszczenie opłaty startowej, o której mowa pkt. 9 niniejszego paragrafu.
7. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu i zobowiązaniem do stosowania się do niego.
8. Każdy Uczestnik zobowiązany jest dostarczyć na miejsce startu podpisane przez siebie oświadczenie, stanowiące załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
9. Brak dostarczenia oświadczenia, o którym mowa w pkt 7 niniejszego paragrafu przez któregośkolwiek z członków Drużyny jest równoznaczny z dyskwalifikacją całej Drużyny lub niedopuszczeniem do udziału w Grze.
10. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest opłacenie opłaty startowej w kwocie 50,00 zł (słownie: pięćdziesiąt złotych 00/100) od Drużyny. Opłatę startową należy opłacić przelewem na rachunek bankowy:
Stowarzyszenie „Cała Naprzód”
ul. Zwycięstwa 1/1, 44-100 Gliwice
BNP Paribas Bank Polska S.A. 55 1750 0012 0000 0000 3845 0204
tytułem wpłaty: Opłata startowa - Cienie nad Knurowem - nazwa drużyny
Opłatę startową należy uiścić w terminie do dnia 03.11.2026 r.
11. Wszystkie opłaty startowe zostaną przekazane na wsparcie jednego z podopiecznych Stowarzyszenia „Cała Naprzód”.
12. Chęć otrzymania faktury należy zgłosić drogą elektroniczną na adres e-mail: kontakt@calanaprzod.org.

§ 7 Wyłanianie zwycięzców

1. Grę wygrywa Drużyna, która na terenie gry zdobędzie najwyższą ilość punktów.
2. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu Gry.



§ 8 Nagrody

1. Organizator przyznaje Uczestnikom upominki w formie pamiątkowych gadżetów.
2. Zwycięska Drużyna otrzyma drobną nagrodę rzeczową.

§ 9 Ochrona danych osobowych

1. Organizator wskazuje, że wzięcie udziału w Grze związane jest z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnika, przez Organizatora, w celach związanych z udziałem w Grze, jak również w celach promocyjnych i dokumentujących Grę, w tym poprzez rozpowszechnianie na stronie internetowej Organizatora, social mediach Organizatora oraz publikacji w prasie lokalnej, w tym mediach internetowych.
2. Obowiązek informacyjny stanowi załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie informacje w przedmiocie Gry można uzyskać mailowo: wolontariat@calanaprzod.org.
2. Prawo ostatecznej interpretacji Regulaminu należy do Organizatora. W sprawach nie objętych Regulaminem, decyzja należy do Organizatora.
3. Organizator uprawniony jest do zmiany postanowień Regulaminu oraz interpretacji jego postanowień.
4. Kwestie nieuregulowane w Regulaminie będą rozstrzygane przez Organizatora.