



REGIONALNE CENTRUM
KULTURY SŁOWIAŃSKIEJ
Ślązański Ośrodek Kultury

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „STARY NIEDŹWIEDŹ MOCNO ŚPI – TERENOWA GRA EKSPLOKACYJNA”

1. Gra ma charakter terenowej zabawy edukacyjnej. Ma na celu popularyzację wiedzy historycznej i kulturowej o regionie ślązańskim oraz rekreację w plenerze w okresie Ferii zimowych 2021.
2. Gra odbywa się w dniach 14 I 2021 od godziny 9.00 do 20 I 2021 do godz. 18.00, zgodnie z wytycznymi epidemicznymi. Organizator zastrzega możliwość modyfikacji terminów.
3. Miejscem gry są części obszaru miasta Sobótka (Sobótka, Sobótka Górki, Sobótka Zachodniej), szlaki leśne Masywu Ślęży oraz wszystkie miejscowości Gminy Sobótka.
4. Uczestnikami zabawy mogą być osoby do lat 18 – samodzielnie lub pod opieką dorosłego. Zabawa obejmuje tylko mieszkańców Gminy Sobótka.
5. Gra polega na odnalezieniu „uśpionych niedźwiedzi” – kolorowych plakietek z symbolem niedźwiadka ślązańskiego z logo ŚOK/RCKS, w dwóch typach:

TYP ZWYKŁY (czerwono-biały)

ukrytych razem z zagadką do rozszyfrowania na obszarach lub wg zasad:

MIASTO

- a) niedźwiedzie ukryte na terenie miasta – Sobótka: obszar starego miasta (Rynek, ul. św. Jakuba, ul. T. Kościuszki) i Park im. St. Dunajewskiego
- b) niedźwiedzie ukryte na terenie miasta – Sobótka Górka: obszar parku (Park Doliny Rozalki)
- c) niedźwiedzie ukryte na terenie miasta – Sobótka Zachodnia: obszar ul. Polnej

LASY ŚLĘŻY

- a) Szlak między kapliczką (przy Drodze Ślęzan) a Schroniskiem Pod Wieżycą
- b) Obszar wokół dawnego amfiteatru
- c) Szczyt Gozdnicy
- d) Szczyt Wieżycy
- e) Las wzdłuż drogi Słupickiej w Sulistrowiczkach

WSIE

- a) niedźwiedzie ukryte w miejscowościach wg zasad: „najciemniej pod latarnią”; „przy murze najcieplej”

TYP SPECJALNY (żółto-czarny)

ukrytych razem z zagadką do rozszyfrowania na obszarze:

LASY ŚLĘŻY

- a) Szlak między kapliczką (przy Drodze Ślęzan) a Schroniskiem Pod Wieżycą
- b) Obszar wokół dawnego amfiteatru
- c) Szczyt Gozdnicy
- d) Szczyt Wieżycy
- e) Las wzdłuż drogi Słupickiej w Sulistrowiczkach

6. Typ specjalny plakietki różni się od typu zwykłego lokalizacją ukrycia (tylko lasy Ślęzy), kolorem, trudnością zawartej na plakiecie zagadki oraz rodzajem nagrody. Plakietek typu specjalnego jest tylko pięć.
 7. Wśród plakietek typu zwykłego znajdują się z kolei tzw. plakietki z „nagrodą” i plakietki zawierające „pocieszenie”.
 8. Wszystkie plakietki z „nagrodą” mają przymocowane saszetki z zagadką, którą należy rozwiązać, a odpowiedź na nią przedstawić przy odbiorze nagrody. Udzielenie błędnej odpowiedzi uniemożliwia wydanie nagrody. Znalazca musi również podać miejsce odnalezienia plakietki.
 9. W przypadku znalezienia plakietki z „pocieszeniem” uczestnik może kontynuować poszukiwania, zabierając plakietkę ze sobą.
 10. W przypadku odnalezienia plakietki z „nagrodą”, uczestnik NATYCHMIAST kończy udział w grze. Niedopuszczalne są dalsze poszukiwania.
 11. Plakietki ukryte są w określonych w pkt 5 lokalizacjach na terenie miasta i gminy Sobótka i w lasach Ślęzy – w miejscach publicznie dostępnych. Do ich odszukania i wydobywania nie trzeba używać narzędzi.
 12. Uczestnik gry może odebrać tylko jedną „nagrodę”. Organizator zachęca, aby dla lepszej zabawy i zapewnienia równych szans każdy uczestnik poszukiwał plakietek na własną rękę.
 13. Wybór obszaru poszukiwań zależy od poszukującego.
 14. Gra odbywa się w konwencji – kto pierwszy, ten lepszy.
 15. Odbiór „nagrody” i/lub „pocieszenia” przez uczestnika odbywa się tylko osobiście, w obecności dorosłego opiekuna prawnego.
 16. Aby zrealizować „nagrodę” i/lub „pocieszenie” należy okazać wyszukaną plakietkę w Bibliotece Ślęzańskiego Ośrodka Kultury/RCKS, ul. F. Chopina 25, Sobótka w dniach 21 I - 1 II 2021 w godzinach pracy jednostki <https://rcks.pl/biblioteka/kontakt/>
- Organizator zastrzega możliwość potwierdzenia miejsca zamieszkania uczestnika. Podczas odwiedzin ŚOK/RCKS należy zachować wymagane w czasie epidemii wytyczne sanitarne dot. zakrywania twarzy, dezynfekcji i dystansu.
17. Opiekun uczestnika gry potwierdza pisemnie odbiór „nagrody” i/lub „pocieszenia”.
 18. „Nagrody” przyporządkowane są do plakietek losowo.
 19. Zabawa odbywa się na wyłączną odpowiedzialność uczestnika gry. ŚOK nie bierze odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenie jakiegokolwiek mienia podczas poszukiwań prowadzonych przez uczestnika, jego bezpieczeństwo, naruszenie zasad epidemicznych oraz za usunięcie plakietek przez osoby nie mające związku z grą z miejsc ich ukrycia.
 20. Organizatorem gry jest Ślęzański Ośrodek Kultury.
 21. Organizator zastrzega możliwość zmian w Regulaminie.
 22. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.