

REGULAMIN

Gry terenowej „Legnickie Pole 1241” – edycja 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w Grze Terenowej „Legnickie Pole 1241”, zwanej dalej „Grą”.
2. Organizatorem Gry jest Gminny Ośrodek Kultury i Sportu w Legnickim Polu, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Gra realizowana jest w ramach wydarzenia historycznego „Legnickie Pole 1241” – edycja 2026.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.

§ 2. Cele gry

1. Popularyzacja historii Bitwy pod Legnicą z 1241 roku.
2. Promocja dziedzictwa kulturowego Legnickiego Pola.
3. Integracja uczestników wydarzenia.
4. Zachęcanie dzieci i młodzieży do aktywnego uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych i historycznych.
5. Promowanie aktywnych form spędzania czasu wolnego.

§ 3. Informacja o realizacji zadania profilaktyczno-edukacyjnego

1. Gra terenowa „Legnickie Pole 1241” realizowana jest dzięki dofinansowaniu zadania profilaktyczno-edukacyjnego organizowanego w ramach wydarzenia „Legnickie Pole 1241”.
2. Zadanie wpisuje się w cele Gminnego Programu Profilaktyki i Rozwiązywania Problemów Alkoholowych oraz Przeciwdziałania Narkomanii, w szczególności w zakresie:
 - prowadzenia działań profilaktycznych skierowanych do dzieci i młodzieży,
 - wspierania rodzin i integracji społecznej,
 - promowania zdrowych i aktywnych form spędzania czasu wolnego,
 - przeciwdziałania zachowaniom ryzykownym,
 - budowania pozytywnych wzorców społecznych i rodzinnych.
3. Poprzez udział w Grze uczestnicy rozwijają zainteresowania historyczne, współpracę w grupie oraz wzmacniają więzi rodzinne i społeczne.

§ 4. Uczestnicy

1. Gra skierowana jest do dzieci i młodzieży do 18 roku życia.
2. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.

edy

3. Opiekun ponosi pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo dziecka podczas udziału w Grze.

4. Uczestnik może brać udział w Grze tylko jeden raz.

§ 5. Zasady gry

1. Uczestnik pobiera kartę Gry w Punkcie Informacyjnym.

2. Zadaniem uczestnika jest odwiedzenie wyznaczonych punktów oraz zdobycie pieczętek potwierdzających wykonanie zadania lub udział w atrakcji.

3. W ramach Gry można zdobyć maksymalnie 13 pieczętek.

4. Pieczętki przyznawane są za:

- aktywny udział w grach i zabawach,
- wykonanie zadania przygotowanego przez prowadzącego stanowisko,
- udział w pokazach i turniejach,
- zwiedzanie wskazanych obiektów.

5. Punkty objęte Grą:

I. Gry i zabawy,

II. Skryba,

III. Tkactwo,

IV. Mincerz,

V. Kat,

VI. Iluminacje,

VII. Turnieje lekko- i ciężkozbrojne,

VIII. Starcie wojsk dziecięcych z rekonstruktorami,

IX. Pokazowy obóz średniowieczny,

X. Turniej łuczniczy tradycyjny,

XI. Turniej łuczniczy konny,

XII. Bazylika Mniejsza,

XIII. Muzeum Bitwy Legnickiej.

6. Po zdobyciu pieczętek uczestnik oddaje kartę w Punkcie Informacyjnym.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji prawidłowości zdobytych pieczętek.

§ 6. Losowanie upominków

1. Warunkiem udziału w losowaniu upominków jest zdobycie minimum 9 pieczętek.

2. Wśród uczestników spełniających warunek określony w ust. 1 przeprowadzone zostanie losowanie upominków.

3. Upominki przyznawane są losowo.

4. Organizator zastrzega różnorodność upominków.

5. Upominki nie podlegają wymianie na inne upominki, ekwiwalent pieniężny ani jakiegokolwiek inne świadczenie.

6. Liczba upominków jest ograniczona. Uczestnicy, którzy zdobędą minimum 9 pieczętek i oddadzą kartę gry w Punkcie Informacyjnym otrzymają upominki do wyczerpania puli przygotowanej przez organizatora.

§ 7. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz poleceń Organizatora i obsługi stanowisk.

2. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania zasad bezpieczeństwa oraz porządku publicznego.

3. Organizator nie odpowiada za szkody wyrządzone przez uczestników osobom trzecim.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione lub pozostawione bez nadzoru.

5. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność, a w przypadku osób niepełnoletnich – na odpowiedzialność ich opiekunów.

§ 8. Wizerunek

1. Podczas wydarzenia mogą być wykonywane fotografie i materiały filmowe dokumentujące jego przebieg.

2. Udział w wydarzeniu oznacza zgodę na nieodpłatne utrwalanie i publikację wizerunku uczestnika jako elementu całości wydarzenia, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie wynikających z przyczyn organizacyjnych lub bezpieczeństwa.

2. Organizator może odwołać lub przerwać Grę w przypadku wystąpienia okoliczności niezależnych od niego.

3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Organizator zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

3. Udział w Grze jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.

DYREKTOR
Gminnego Ośrodka Kultury i Sportu
w Legnickim Polu
Agnieszka Markiewicz