

Regulamin gry terenowej „Gniazdo Huzara”

organizowanej w ramach projektu „Kpt. Kazimierz Kamieński ps. Huzar - ostatni zagończyk na Podlasiu” realizowanego przez Fundację Aktywizacja we współpracy z Domem Kultury w Łapach, dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.

Cele gry terenowej:

- ocalenie od zapomnienia, utrwalanie historii rodzinnej i upamiętnienie działalności żołnierzy wyklętych, w szczególności kpt. Kazimierza Kamieńskiego ps. Huzar, na terenie gminy Łapy
- budowanie więzi regionalnych przez kształtowanie przywiązania do „Małej Ojczyzny”
- wspieranie twórczych inicjatyw lokalnych w dziedzinie popularyzacji znajomości polskiego dziedzictwa kulturowego
- kształtowanie twórczych, odpowiedzialnych i świadomych własnej tożsamości obywateli poprzez mobilizację do badania historii regionu oraz rodzinnej
- kształtowanie wśród dzieci i młodzieży zainteresowania historią rodzinną oraz regionalną zainteresowanie dorosłych ekspresją literacką dzieci i młodzieży

Regulamin Gry Terenowej „Gniazdo Huzara”

1. Organizatorami gry terenowej „Gniazdo Huzara” zwanej dalej Grą, jest Fundacja Aktywizacja oraz Dom Kultury w Łapach.
2. Gra organizowana jest w ramach projektu „Kpt. Kazimierz Kamieński ps. Huzar - ostatni zagończyk na Podlasiu” dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.
3. Gra odbywa się na terenie gminy Łapy, punkty gry zlokalizowane są na szlaku partyzanckim.
4. Gra przeznaczona jest dla wszystkich chętnych, bez względu na wiek, osoby poniżej 16 roku życia powinny poruszać się pod opieką osoby pełnoletniej.
5. Udział w Grze jest dobrowolny. Uczestnicy startują w Grze na własną odpowiedzialność. W razie wystąpienia nieszczęśliwego zdarzenia, np. wypadku, Uczestnicy nie będą dochodzić odszkodowania od Organizatorów. Organizator nie bierze odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu lub życiu uczestników Gry wynikający z ruchu pieszego, poruszania się pojazdów, itp.
6. Uczestnik bierze udział w Grze z własnej woli i na własne ryzyko, tym samym ponosi wyłączną odpowiedzialność cywilną, karną i finansową za wszelkie szkody w mieniu lub zdrowiu i życiu innych uczestników Gry lub osób postronnych, jakie spowoduje sam. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody powstałe w czasie jej trwania w stosunku do uczestników oraz osób trzecich. Uczestnicy nie będą też wnosili żadnych roszczeń w stosunku do Organizatorów w wypadku jakichkolwiek strat, uszkodzeń czy uszczerbku na zdrowiu.
7. Organizatorzy nie zwracają kosztów uczestnictwa w Grze, np. opłat za internet i transmisję danych.
8. Instrukcja Gry: Aby móc uczestniczyć w Grze konieczne jest posiadanie urządzenia mobilnego z dostępem do internetu i możliwością skanowania kodów QR (urządzenie musi mieć zainstalowaną aplikację skanującą kody QR, np. darmowe oprogramowanie Qr Barcode Scanner na telefony z systemem Android czy Quick Scan - QR Code Reader na urządzenia z iOS: iPad, iPhone) oraz możliwością odczytu plików PDF. Uczestnik pobiera mapę szlaku partyzanckiego z zaznaczonymi 10 punktami ze strony internetowej Domu Kultury w Łapach (możliwe jest też



otrzymanie mapy w formie pliku pdf na maila po wcześniejszym zgłoszeniu tego faktu organizatorowi poprzez wysłanie wiadomości na adres fundacjaaktywizacja@gmail.com) lub skanuje QR kod oznaczony „Mapa”. Uczestnicy wykonują zadania w dogodnym dla siebie czasie w terminie od 1.06-31.08.2016 r. Każdy z oznaczonych punktów na mapie będzie posiadał kod QR. Po zeskanowaniu kodu uczestnik będzie miał możliwość zapoznania się z informacjami na temat danego punktu. Na zakończenie gry uczestnik skanuje QR kod oznaczony jako „Finał” z zestawem pytań, na które należy odpowiedzieć. Wszystkie poprawne karty odpowiedzi opatrzone imieniem i nazwiskiem Uczestnika Gry wezmą udział w losowaniu nagród (20 bonów podarunkowych do sklepu RTV-AGD) podczas spotkania żołnierzy wyklętych z lokalnymi władzami i społecznością w dniu 16 września 2016 r. o godz. 17.00 w Domu Kultury w Łapach. Warunkiem otrzymania nagrody jest obecność podczas losowania i podpisanie protokołu odbioru nagrody.

9. Od Uczestników Gry wymaga się szczególnego poszanowania przyrody oraz unikania i zapobiegania sytuacjom mogącym spowodować niebezpieczeństwo na uczestników, organizatorów lub osoby trzecie, jak również ich mienie. Uczestnicy imprezy zobowiązani są do zachowania się zgodnie z zasadami poszanowania środowiska naturalnego oraz cudzej własności.

10. Uczestnik poprzez przesłanie karty odpowiedzi potwierdza, iż zapoznał się z Regulaminem i zobowiązuje się do jego przestrzegania. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia Uczestnika od jego przestrzegania.

11. Każdy Uczestnik startując w Grze i akceptując regulamin wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku oraz imienia i nazwiska w relacjach z Gry zamieszczonych w mediach oraz materiałach promocyjnych Organizatorów, patronów i sponsorów. Ponadto wyraża zgodę na przetwarzanie swych danych osobowych, jak również na ich gromadzenie w bazach danych Organizatorów zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o Ochronie Danych Osobowych (Dz.U. z 2002 r. Nr 101; poz.926 ze zm.). Administratorami danych osobowych są Fundacja Aktywizacja i Dom Kultury w Łapach.

10. W sprawach spornych decyzja Organizatorów jest decyzją ostateczną.

