

## **"Na granicy granda!"**

### **REGULAMIN ROWEROWEJ GRY TERENOWEJ**

REGULAMIN ROWEROWEJ GRY TERENOWEJ **"Na granicy granda"** zorganizowanej w ramach projektu **„Fascynujące PoGRAnicze”**, dofinansowanego ze Środków Instytutu Różnorodności Językowej Rzeczypospolitej w ramach programu „Polszczyzna. Bogactwo różnorodności”, realizowanego przez Muzeum Kresów w Lubaczowie.

#### **§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Rowerowej Gry Terenowej pt. "Na granicy granda" (zwanej dalej Grą) jest Muzeum Kresów w Lubaczowie.

#### **§ 2. Zapisy do Gry**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zapisanie Drużyny liczącej od 2 do 6 osób poprzez:
  - a) wysłanie wiadomości e-mail na adres [maciej.meder@muzeumkresow.eu](mailto:maciej.meder@muzeumkresow.eu) w terminie do **18.06.2026 roku**.
  - b) zapisanie Zespołu osobiście w Muzeum Kresów w Lubaczowie w godzinach pracy placówki w terminie do **18.06.2026 roku**.
  - c) zapisanie Zespołu osobiście w dniu realizacji Gry (**19.06.2025 r.**) w godzinach **8:00-9:00** w Zespole Cerkiewnym w Radrużu.
2. Do zapisów niezbędne jest podanie imienia i nazwiska pełnoletniego lidera Zespołu, wymyślonej nazwy Zespołu, liczby osób pełnoletnich i niepełnoletnich oraz adresu e-mail.
3. W każdym Zespole musi być obecna przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.
4. Zapisy mogą zostać zakończone wcześniej jeśli wyczerpią się wolne miejsca w liczbie **30 zespołów**.
5. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.
6. Udział w Grze jest bezpłatny.
7. Bez względu na sposób zapisu wskazany w § 2 ust.1 w dniu imprezy (**19.06.2026 r.**) należy potwierdzić obecność w godzinach 8:00-9:00 w miejscu przyjmowania zapisów w Zespole Cerkiewnym w Radrużu.

#### **§ 3. Zasady Gry**

1. Gra odbędzie się **19 czerwca 2026 roku** na terenie Gminy Horyniec-Zdrój oraz Gminy Lubaczów w godzinach **9.00 – 15.00**. Start gry przewidziany jest na godzinę **9:00** w **Zespole Cerkiewnym w Radrużu**.
2. Uczestnicy będą mogli poruszać się na rowerach w celu odszukania stanowisk, na których rozwiązywać będą zadania i zagadki otrzymane od znajdujących się tam animatorów.

3. Tematyka Gry osadzona jest w realiach pogranicza dawnej Rzeczypospolitej z okresu międzywojennego. Na kresowych szlakach, pełnych przemytników, kurierów i tajemniczych informatorów, rozgrywają się wydarzenia, które mogą mieć wpływ na losy całego regionu. Uczestnicy, wcielając się w role bohaterów tej rzeczywistości, będą musieli odnajdywać ukryte punkty, zdobywać informacje, rozwiązywać zagadki oraz wykonywać zadania wymagające współpracy, sprytu i logicznego myślenia. W trakcie rozgrywki spotkają animatorów wcielających się w postacie inspirowane bohaterami z powieści Sergiusza Piaseckiego.
4. Fabuła gry zainspirowana jest twórczością literacką Sergiusza Piaseckiego – patrona roku 2026.
5. Uczestnicy otrzymają na starcie zestaw potrzebnych materiałów (plan, wskazówki, wytyczne).
6. Po trasie Gry drużyny poruszają się na rowerach oraz w niektórych miejscach pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów i innych pojazdów. Niedopuszczalne jest również rozdzielanie się drużyn.
7. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub pełnoletni opiekun zespołu.
8. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry.

#### **§ 4. Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 15:00.
2. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które zdobyli rozwiązując zagadkę.

#### **§ 5. Postanowienia dodatkowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: [www.muzeumkresow.eu](http://www.muzeumkresow.eu) oraz w siedzibie Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie.