

## **REGULAMIN GRY - TAJEMNICE ZADBANEGO ZABYTKU**

Miejsce gry: Oleśnicki Dom Spotkań z Historią - ul.Bociania 11, Oleśnica

### **I. Organizator**

1. Organizatorem Gry pt: „Tajemnice zadbanego zabytku” jest Miejski Ośrodek Kultury i Sztuki w Oleśnicy. Wydarzenie organizowane jest w ramach 33. edycji Europejskich Dni Dziedzictwa 2025 r. pod hasłem : „W stronę architektury. Młode dziedzictwo”.
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie zagadek na terenie budynku Oleśnickiego Domu Spotkań z Historią przy ul.Bocianie 11 w Oleśnicy oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

### **II. Zasady gry- „Tajemnice zadbanego zabytku”**

1. Gra pt. „Tajemnice zadbanego zabytku” odbędzie się w dniach: 14.09.2025 w godzinach 10:00-16.00 w Oleśnicy.
2. Udział w Grze jest bezpłatny, ale obowiązują zapisy które będą prowadzone przez Miejski Ośrodek Kultury i Sztuki w Oleśnicy w formie formularza dostępnego na stronie [www.mokis.info](http://www.mokis.info).
3. Tematyka gry dotyczy Historii Miasta Oleśnica. Gra przeznaczona jest dla uczniów i młodzieży szkół podstawowych i ponadpodstawowych i osób dorosłych. Minimalny wiek ukończony 8 r.ż.
4. Gra ma formę edukacyjnej zabawy – uczestnicy rozwiązują zagadki, poszukują wskazówek i wykonują zadania, które prowadzą ich przez kolejne etapy fabularnej historii.
5. Celem gry jest wykonanie wszystkich zadań w wyznaczonym czasie, zgodnie z otrzymanymi instrukcjami.
6. Gra może wymagać współpracy z innymi uczestnikami, uważnego obserwowania

otoczenia oraz logicznego myślenia.

7. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania instrukcji przekazanych przez Organizatora lub animatora prowadzącego grę.
8. Gra toczy się w budynku Oleśnickiego Domu Spotkań z Historią, dlatego uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności. Organizator dołoży wszelkich starań, aby zapewnić uczestnikom bezpieczeństwo podczas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za ich udział w Grze ponoszą rodzice, opiekunowie prawni i/lub opiekunowie zespołów. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania uczestników naruszające regulamin muzeum, normy współżycia społecznego lub prawa osób trzecich.
9. W przypadku naruszenia przez Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry.
10. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
11. Każda drużyna ma 45-50 minut na przejście gry pt. „Tajemnice zadbanego zabytku”.

### **III. Uczestnicy gry i zgłoszenia**

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie Zespołu liczącego minimalnie 2 osoby, a maksymalnie 5 osób.
2. W każdej drużynie powinna się znajdować co najmniej 1 osoba pełnoletnia.
3. Zgłoszenia należy dokonać przez formularz zapisowy zamieszczony na stronie [www.mokis.info](http://www.mokis.info).
4. W przypadku dużej ilości zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby Uczestników, decyduje wtedy kolejność zgłoszeń.
5. Udział w grze pt. „Tajemnice zadbanego zabytku” należy potwierdzić dzień przed planowanym rozpoczęciem gry (do 11.09) wiadomością mailową na adres [muzeum@mokis.info](mailto:muzeum@mokis.info). Po potwierdzeniu udziału przez pracownika otrzymają Państwo

informację dotyczącą godziny rozpoczęcia gry. Prosimy o przybycie 15 minut przed czasem rozpoczęcia gry w celu omówienia zasad.

6. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na: - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie; - przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. Nr 133 poz. 883); - publikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
7. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana przez opiekunów grupy.

#### **IV. Harmonogram gry**

1. Każdy uczestnik lub grupa uczestników rozpoczyna grę o indywidualnie wyznaczonej godzinie.
2. Godzina rozpoczęcia ustalana jest przez Organizatora i przekazywana uczestnikowi drogą mailową po zgłoszeniu chęci udziału.
3. Uczestnik zobowiązany jest do punktualnego stawienia się na grę zgodnie z ustalonym harmonogramem.
4. Brak potwierdzenia udziału w wyznaczonym terminie może skutkować anulowaniem rezerwacji.

#### **V. Postanowienia końcowe regulaminu gry miejskiej**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.
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. Uczestnicy wydarzenia wyrażają zgodę na użycie ich wizerunku do udokumentowania wydarzenia oraz kolejnych akcji promocyjnych przeprowadzanych przez organizatorów wydarzenia.