



# Lufcik na tropie czystego powietrza

**Regulamin gry terenowej „Lufcik na tropie czystego powietrza”  
organizowanej na terenie Gminy Wiry  
w ramach projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”.  
Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego.**

## § 1. Organizator

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze terenowej pod nazwą „Lufcik na tropie czystego powietrza”
2. Organizatorem gry terenowej „Lufcik na tropie czystego powietrza”, zwanej dalej „Grą”, jest Gmina Wiry z siedzibą pod adresem Urząd Gminy Wiry ul. Główna 133, 43-175 Wiry, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Organizacja Gry oraz Upominki za uczestnictwo są współfinansowane ze środków Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w ramach projektu LIFE *“Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego.*
4. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się Halina Płoneczka – ekodoradca projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”.
5. Administratorem zabranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Organizator.

## § 2. Cel Gry

1. Celami Gry są:
  - Kształtowanie postaw proekologicznych.
  - Wzmacnianie świadomości konieczności dbania o środowisko.
  - Informowanie o zagrożeniach wynikających z zanieczyszczania powietrza.
  - Oswajanie w zakresie odnawialnych źródeł energii.
  - Zachęcanie do spacerów będących jedną z form aktywnego spędzania czasu wolnego.
  - Pobudzanie kreatywności dzieci, młodzieży oraz dorosłych poprzez rozwiązywanie zagadek.
  - Promocja Kampanii edukacyjno-informacyjnej realizowanej pod hasłem „Bierzemy powietrze pod swoje skrzydła”.

## § 3. Postanowienia ogólne

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu 7 czerwca 2024r. na terenie boiska sportowego w Szkole Podstawowej im. Bohaterów Września 1939 w Gostyni w godzinach 16:30 – 18:30, zwanych dalej „Czasem Trwania Gry”.
2. Informacja o Grze wraz z Regulaminem dostępne są na stronie internetowej Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Września 1939 w Gostyni.
3. Udział w Grze oznacza akceptację Regulaminu, którego ostateczna interpretacja należy do Organizatora. Żadne odwołania nie zostaną uwzględnione.
4. Regulamin dostępny jest do wglądu w Punkcie Obsługi Gry w czasie jej trwania.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
6. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.



Województwo  
Śląskie

Projekt zintegrowany LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego, realizowany jest przy dofinansowaniu z Programu LIFE Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej. LIFE20 IPE/PL/000007 - LIFE-IP AQ-PSILESIA-SKY





# Lufcik na tropie czystego powietrza

7. Organizator zastrzega sobie prawo do: odwołania, przerywania, unieważnienia lub zmiany terminu Gry w razie wystąpienia przyczyn niezależnych.
8. Maksymalna liczba drużyn 150.

## § 4. Warunki udziału w Grze

1. Gra odbędzie się na terenie Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Września 1939 w Gostyni, jednakże mogą w niej wziąć udział wszystkie osoby zainteresowane – w tym osoby niezamieszkujące terenu gminy.
2. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
3. Aby wziąć udział w Grze, należy w Czasie Trwania Gry zgłosić chęć udziału w Punkcie Obsługi Gry, mieszczącym się przy wejściu na boisko szkolne. Punkt ten będzie zarówno punktem rozpoczęcia gry, jak i jej zakończenia.
4. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem uzyskania uprzedniej pisemnej zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Zgoda opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego Regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku Uczestnika przez Organizatora. Wzór zgody opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego będzie dostępny w Punkcie Obsługi Gry w czasie jej trwania oraz na stronie internetowej Organizatora.

## § 5. Zasady Gry – rozpoczęcie

1. Po zgłoszeniu chęci udziału w Grze oraz dostarczeniu wypisanych wcześniej „Zgód” oraz Karty do Punktu Obsługi Gry, osoby zgłaszające stają się Uczestnikami Gry - Drużynami.
2. W grze startują drużyny 2-3 osobowe.
3. W ramach rozpoczęcia Gry, każda Drużyna, otrzyma komplet materiałów wymaganych do ukończenia Gry: Wprowadzenie do gry, Mapę gry, Kartę gry, Kartę liter do hasła, Kartę Hasła Głównego, które powstanie po wypełnieniu pól literami pozyskanymi z rozwiązań Zagadek, długopis oraz zostanie zapisany godzina, o której Drużyna wyruszyła na trasę Gry.
4. Mapa zawiera wskazówki dotyczące dokładnego umiejscowienia wszystkich punktów na terenie Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Września 1939 w Gostyni.
5. Arkusz Odpowiedzi zawiera
  - miejsce do wpisania nr Drużyny ,
  - miejsce do wpisania rozwiązania każdej z 9 Zagadek,
  - miejsce na notatki uczestnika (wypełniane opcjonalnie).

## § 6. Zasady Gry – przebieg

1. Na otrzymanej przez Drużynę Mapie Gry zaznaczono 9 Punktów.
2. Drużyna ma dowolność w wyborze sposobu przemieszczania się pomiędzy wybranymi miejscami.
3. Drużyna ma dowolność w wyborze kolejności odwiedzanych miejsc.
4. Po każdorazowym zapoznaniu się Uczestnika z Zagadką, a następnie jej rozwiązaniu, Uczestnik zapisuje odgadnięte hasło w Karcie Gry.
5. Na przygotowanej trasie oprócz Zagadki Drużyna będzie również znaleźć podpowiedź ułatwiającą jej rozwiązanie.







# Lufcik na tropie czystego powietrza

6. W celu rozwiązania Zagadek, Drużyny mogą korzystać ze wszystkich dostępnych sposobów ułatwiających ich rozwiązanie, w tym z własnych urządzeń z dostępem do Internetu oraz z podpowiedzi udostępnionych przez Organizatora.
7. Po odwiedzeniu wszystkich 9 miejsc i rozwiązaniu Zagadek, Drużyna kieruje się do Punktu Obsługi Gry w wypełnioną Kartą Hasła Głównego, które powstanie po wypełnieniu pół literami pozyskanymi z rozwiązań Zagadek.
8. W przypadku wykrycia złamania Regulaminu przez Uczestników/Drużynę, przedstawiciel Organizatora wpisuje do Arkusza Odpowiedzi decyzję o dyskwalifikacji Uczestników/Drużynę, po czym podpisuje decyzję.
9. Decyzja o dyskwalifikacji Uczestników/Drużyny przez przedstawiciela Organizatora jest ostateczna i Uczestnicy/Drużyna nie może się od niej odwołać.
10. Po uzupełnieniu Karty Hasła Głównego, Drużyna udaje się do Punktu Obsługi Gry gdzie zostaje zapisana godzina ukończenia gry, po weryfikacji odpowiedzi. Każda Drużyna otrzyma Upominek. A dla 3 Drużyn z najlepszym czasem prześlemy nagrody rzeczowe – gra planszowa EKOMIASTO.
11. Zdyskwalifikowani Uczestnicy/Drużyny nie otrzymuje Upominku po ukończeniu Gry.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze. Każdy z Uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich Uczestników Gry oraz przestrzeganie Regulaminu odpowiadają ich opiekunowie prawni lub przedstawiciele ustawowi.
13. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla Uczestników.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie Uczestników, mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

## § 7. Zasady Gry – zakończenie

1. Gra zostaje zakończona przez Drużynę w momencie oddania do Punktu Obsługi Gry **Karty Gry oraz Karty Hasła Głównego**.
2. Uczestnika nie obowiązuje minimalny lub maksymalny czas na skończenie Gry i może on dowolnie długo brać w niej udział. Jednakże, **aby Uczestnik mógł otrzymać Nagrodę w Grze na czas lub Upominek za udział w Grze, Karta Gry oraz Karta Hasła Głównego muszą zostać dostarczona do Punktu Obsługi Gry w Czasie Trwania Gry, czyli do godziny 18:30.**
3. Główne Hasło Gry powstanie z połączenia liter zawartych w rozwiązaniach wszystkich 9 Zagadek.
4. Do ukończenia Gry wymagane jest rozwiązanie wszystkich Zagadek.

## § 8. Nagroda po ukończeniu Gry z najlepszym czasem

1. Warunkiem otrzymania nagrody jest ukończenie Gry, czyli oddanie do Punktu Obsługi Gry Karty Gry oraz Karty Hasła Głównego z prawidłowymi odpowiedziami oraz z trzema najkrótszymi czasami poświęconymi na przejście oraz rozwiązanie zadań i haseł w grze.
2. Organizator po pozytywnej weryfikacji wydaje Drużynie nagrodę.

## § 9. Upominek po ukończeniu Gry

3. Warunkiem otrzymania pamiątkowego Upominku jest ukończenie Gry, czyli oddanie do Punktu Obsługi Gry Karty Gry oraz Karty Hasła Głównego z prawidłowymi odpowiedziami.
4. Organizator po pozytywnej weryfikacji wydaje Uczestnikowi Upominek.



Województwo  
Śląskie

Projekt zintegrowany LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego realizowany jest przy dofinansowaniu z Programu LIFE Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej. LIFE20 IP/E/PL/000007 - LIFE-IP AQ-P-SILESIA-SKY





# Lufcik na tropie czystego powietrza

## § 9. Oświadczenia

1. Biorąc udział w Grze, Uczestnik Gry (a w przypadku osób niepełnoletnich opiekun prawny lub przedstawiciel ustawowy Uczestnika Gry):
  - oświadcza, że akceptuje warunki określone w niniejszym Regulaminie,
  - wyraża zgodę na wykorzystywanie i przetwarzanie danych osobowych (imienia i nazwiska) oraz wizerunku Uczestnika przez Organizatora zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (tj.: Dz.U. 2019, poz. 1781),
  - wyraża zgodę na publikowanie danych osobowych (imienia i nazwiska) oraz rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika (zgodnie z art. 81 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych):
    - na łamach stron internetowych oraz portali społecznościowych prowadzonych przez Organizatora oraz w informacjach medialnych publikowanych przez Organizatora,
    - na łamach stron internetowych oraz portali społecznościowych prowadzonych przez Beneficjenta Koordynującego i Partnerów projektu LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego, oraz w informacjach medialnych publikowanych przez tę jednostkę.

## § 10. Kontakt

W razie pytań lub wątpliwości, osoby zainteresowane mogą skontaktować się z Organizatorem w następujący sposób:

- telefonicznie, pod numerem telefonu 725 934 529,
- za pośrednictwem e-mail: [ekodoradca@wyry.pl](mailto:ekodoradca@wyry.pl).

Załączniki:

1. Zgoda opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego osoby niepełnoletniej na udział w grze terenowej „lufcik na tropie czystego powietrza”.
2. Zgoda przedstawiciela ustawowego na udział w grze terenowej „lufcik na tropie czystego powietrza”.
3. Karta Drużyny.

Odwiedź stronę projektu:

[przywracamyblekit.slaskie.pl](http://przywracamyblekit.slaskie.pl)

[facebook.com/slaskie.przywracamy.blekit](https://facebook.com/slaskie.przywracamy.blekit)

[instagram.com/slaskie.przywracamy.blekit](https://instagram.com/slaskie.przywracamy.blekit)

<https://www.youtube.com/@SlaskiePrzywracamyBlekit>

<https://open.spotify.com/show/1ACVdZB9IU71Knak5sRDrm>

Pomysł i opracowanie gry terenowej:

Dominika Bukalak-Gaik, Ekodoradca Subregionalny  
Związku Gmin i Powiatów Subregionu Północnego Województwa Śląskiego



Województwo  
Śląskie

Projekt zintegrowany LIFE „Śląskie. Przywracamy błękit”. Kompleksowa realizacja Programu ochrony powietrza dla województwa śląskiego, realizowany jest przy dofinansowaniu z Programu LIFE Unii Europejskiej oraz Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej. LIFE20 IPE/PL/000007 - LIFE-IP AQ-P-SILESIA-SKY

