

Lato w Twierdzy

Regulamin wydarzenia w dniu 5 lipca

1. Informacje ogólne

1. „Lato w Twierdzy” jest otwartą grą terenową organizowaną na wybranych fortach Twierdzy Kraków.
2. Wydarzenie odbędzie się 5 lipca.
3. Atrakcje i zadania na fortach będą dostępne w godzinach 9:00-17:00, z zastrzeżeniem szczegółowych zasad dostępności poszczególnych obiektów wskazanych w harmonogramie.
4. Meta gry będzie zlokalizowana na Forcie Jugowice i będzie czynna w godzinach 16:00-18:00.
5. Ognisko finałowe na Forcie Jugowice będzie dostępne w godzinach 16:00-20:00.
6. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród planowane jest o godzinie 19:30.
7. Gra polega na odwiedzaniu fortów, zdobywaniu punktów terenowych oraz uczestniczeniu w przygotowanych zadaniach i atrakcjach.
8. Kolejność odwiedzania fortów oraz liczba zaliczanych obiektów są dowolne.
9. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.
10. Obowiązują wcześniejsze zapisy internetowe. Nie ma możliwości rejestracji w dniu wydarzenia.
11. Limit udziału wynosi 125 drużyn.
12. Link do zapisów:
Strona zapisów
<https://twierdza.krakow.pl/wydarzenia/>
13. Mapa obiektów biorących udział w grze:
Mapa Google
<https://www.google.com/maps/d/u/1/edit?mid=1fKK4XL9rwtPWRxe7WDRYX7nGGnVDA3M&usp=sharing>
14. Kontakt - organizacja:
 - Maciej Mierzwa
 - Telefon: 510 215 497
 - E-mail: adventure.stowarzyszenie@gmail.com

3. Drużyny

1. W grze biorą udział drużyny.
2. Drużyna liczy minimum 2 osoby, w tym co najmniej 1 osobę dorosłą.
3. W drużynie może być maksymalnie 5 osób dorosłych.
4. Liczba dzieci w drużynie nie jest limitowana.
5. Kapitanem drużyny jest osoba dokonująca zgłoszenia w formularzu.
6. Kapitan drużyny jest osobą kontaktową dla organizatora.
7. Kapitan drużyny musi podać w formularzu zgłoszeniowym aktualny adres e-mail oraz aktualny numer telefonu.
8. Telefon podany w zgłoszeniu musi być aktywny i dostępny podczas całego wydarzenia.
9. Organizator może kontaktować się z kapitanem drużyny w sprawach organizacyjnych i bezpieczeństwa.
10. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w wydarzeniu wyłącznie pod opieką osób dorosłych tworzących drużynę.
11. Osoby dorosłe w drużynie odpowiadają za bezpieczeństwo dzieci pozostających pod ich opieką.

4. Zgłoszenia i wybór miejsca startu

1. Zgłoszenia odbywają się przez formularz internetowy dostępny pod linkiem:
Strona zapisów
<https://twierdza.krakow.pl/wydarzenia/>
2. Przy zgłoszeniu drużyna wybiera fort, na którym odbierze pakiet startowy i rozpocznie grę.
3. Wybór miejsca startu jest możliwy tylko spośród miejsc dostępnych w formularzu w chwili rejestracji.
4. Liczba pakietów startowych przypisanych do każdego fortu jest ograniczona. Po wyczerpaniu limitu dla danego fortu nie będzie możliwości wyboru tego miejsca startu.
5. Rozpoczęcie gry i odbiór pakietu startowego będą możliwe na następujących obiektach:
 - Fort Winnica, ul. Winnicka 61, Kraków.
 - Fort Skotniki, ul. Kozienicka 24, 30-397 Kraków.
 - Fort Borek, ul. Forteczna 146, 30-437 Kraków.
 - Fort Swoszowice („Wróblowice”), ul. Sawiczewskich 46a, 30-698 Kraków.
 - Fort Rajsko, ul. Droga Rokadowa 22, Kraków.
 - Fort Kosocice, ul. Juliusza Osterwy 23, 30-694 Kraków.
 - Fort Barycz, ul. Hallera 25, Kraków.
6. Osoby, które chcą rozpocząć grę od Fortu Sidzina, odbierają pakiet startowy na Forcie Skotniki, a następnie przechodzą na Fort Sidzina.
7. Fort Jugowice nie jest miejscem odbioru pakietów startowych i rozpoczęcia gry.
8. Na Forcie Jugowice punkty terenowe na zewnątrz będą dostępne od godziny 9:00, natomiast ekspozycja i zadania wewnątrz obiektu będą dostępne od godziny 10:00 zgodnie z harmonogramem.
9. Prosimy o odpowiedzialne zapisywanie drużyn. Liczba miejsc jest ograniczona, a zgłoszenie zajmuje miejsce innym osobom zainteresowanym udziałem w wydarzeniu.
10. W przypadku rezygnacji z udziału prosimy o możliwie szybkie poinformowanie organizatora, aby miejsce mogła wykorzystać inna drużyna.

5. Odbiór pakietów startowych

1. Pakiety startowe będą wydawane w dniu wydarzenia od godziny 8:30 do 12:00.
2. Po godzinie 12:00 nie będzie możliwości odebrania pakietu startowego.
3. Pakiet startowy należy odebrać wyłącznie na forcie wybranym podczas rejestracji.
4. Nie ma możliwości odebrania pakietu startowego na innym forcie niż wskazany w zgłoszeniu.
5. Pakiet startowy nie będzie przenoszony pomiędzy obiektami. Będzie czekał wyłącznie w miejscu wybranym przez drużynę podczas zapisów.
6. Drużyna, która nie odbierze pakietu startowego w wybranym miejscu i w wyznaczonych godzinach, nie będzie mogła rozpocząć gry.
7. Bez identyfikatora z numerem drużyny nie będzie można brać udziału w zadaniach i atrakcjach przygotowanych dla uczestników gry.

7. Obiekty biorące udział w grze

1. W grze biorą udział następujące obiekty:
 - Fort Winnica, ul. Winnicka 61, Kraków.
 - Fort Skotniki, ul. Kozienicka 24, 30-397 Kraków.
 - Fort Sidzina, ul. Kozienicka 33, 30-397 Kraków.
 - Fort Borek, ul. Forteczna 146, 30-437 Kraków.
 - Fort Jugowice, ul. Forteczna 28, 30-437 Kraków.
 - Fort Swoszowice („Wróblowice”), ul. Sawiczewskich 46a, 30-698 Kraków.

- Fort Rajsko, ul. Droga Rokadowa 22, Kraków.
 - Fort Kosocice, ul. Juliusza Osterwy 23, 30-694 Kraków.
 - Fort Barycz, ul. Hallera 25, Kraków.
2. Na obiektach będą dostępne punkty informacyjne.
 3. Punkty informacyjne będą oznaczone flagami Zarządu Budynków Komunalnych albo flagami Twierdzy Kraków.
 4. Po dotarciu na dany obiekt drużyna powinna w pierwszej kolejności udać się do punktu informacyjnego.
 5. W punkcie informacyjnym drużyna otrzyma informacje o dostępnych atrakcjach, zadaniach i punktach terenowych na danym obiekcie.
 6. Na obiektach będą dostępne mapy sytuacyjne z zaznaczonymi punktami terenowymi.
 7. Uczestnicy mogą zrobić zdjęcie mapy sytuacyjnej, aby łatwiej odnaleźć punkty terenowe na danym obiekcie.

8. Zasady gry i zdobywania punktów

1. Punkty w grze można zdobywać na dwa sposoby:
 - A. Odnalezienie punktów terenowych na terenie danego obiektu.
 - B. Udział w przygotowanych zadaniach i atrakcjach na obiekcie.
2. Punkty terenowe drużyny potwierdzają samodzielnie za pomocą perforatora znajdującego się w terenie.
3. Punkty za zadania i atrakcje potwierdza obsługa danego stanowiska po wykonaniu zadania przez drużynę.
4. Wszystkie punkty są potwierdzane na karcie startowej za pomocą perforatora.
5. Szczegółowa liczba punktów oraz opis zadań na poszczególnych obiektach znajdują się w harmonogramie wydarzenia.
6. Szczegółowe zasady wykonania zadania przekazuje obsługa danego obiektu albo stanowiska.
7. W przypadku zadań i atrakcji na danym obiekcie wystarczy, że udział weźmie co najmniej jeden członek drużyny, chyba że opis zadania lub polecenie obsługi stanowi inaczej.
8. Jeżeli dana atrakcja jest dostępna dla większej liczby osób i obsługa wyrazi taką możliwość, mogą z niej skorzystać także pozostali członkowie drużyny.
9. Niektóre atrakcje mogą być przeznaczone głównie dla dzieci, inne dla osób dorosłych albo dla całych drużyn.
10. Drużyny powinny zaplanować trasę i wybór atrakcji zgodnie ze swoimi możliwościami, wiekiem uczestników oraz czasem trwania wydarzenia.
11. Organizator zachęca do odwiedzenia wszystkich dziewięciu obiektów biorących udział w grze, ale nie jest to obowiązkowe.

9. Harmonogram i dostępność atrakcji

1. Atrakcje na fortach będą dostępne w godzinach 9:00-17:00.
2. O godzinie 17:00 atrakcje na fortach zostaną zamknięte.
3. Wyjątkiem jest Fort Jugowice, gdzie punkty terenowe na zewnątrz będą dostępne od godziny 9:00, natomiast ekspozycja i zadania wewnątrz obiektu będą dostępne od godziny 10:00.
4. Na Forcie Skotniki część wydarzeń wymaga dodatkowych zapisów i odbywa się według osobnego harmonogramu. Szczegóły będą wskazane w harmonogramie wydarzenia.
5. W przypadku kolejki do danej atrakcji drużyna może poczekać, skorzystać z innych dostępnych aktywności na obiekcie albo wrócić na obiekt później.

6. Kolejka do atrakcji, limit miejsc albo zakończenie godzin dostępności zadania nie przedłużają czasu gry ani czasu czynności mety.

11. Specjalny autobus

1. Na trasie gry od godziny 9:00 będą kursowały dwa autobusy uruchomione specjalnie na potrzeby wydarzenia.
2. Autobus będzie bezpłatny dla uczestników gry.
3. Autobusy będą kursować na trasie wydarzenia pomiędzy Fortem Barycz a Fortem Winnica.
4. Szczegółowy harmonogram kursowania autobusów zostanie podany osobno.
5. Planowany przebieg trasy i dokładne przystanki zostaną wskazane na mapie wydarzenia.
6. Ostatnie autobusy będą ruszać ze skrajnych przystanków - przy Forcie Barycz i Forcie Winnica - o godzinie 17:15 w kierunku Fortu Jugowice, czyli w kierunku mety. Szczegóły będą podane w rozkładzie jazdy.
7. Uczestnicy muszą planować trasę z uwzględnieniem czasu przejazdu autobusem, dojść pieszych i możliwych kolejek.
8. Organizator nie gwarantuje miejsca w autobusie dla każdej drużyny w wybranym przez nią kursie.
9. Jeżeli na danym przystanku pojawi się większa liczba uczestników niż liczba miejsc w autobusie, część osób może nie zmieścić się do danego kursu.
10. Brak miejsca w autobusie nie jest winą organizatora i nie stanowi podstawy do przedłużenia czasu gry.
11. Uczestnicy powinni planować przejazdy tak, aby nie zostawiać powrotu na metę na ostatnią chwilę.

12. Potwierdzanie punktów na karcie startowej

1. Każda drużyna otrzyma kartę startową ze swoim numerem.
2. Na karcie startowej będą wyznaczone pola odpowiadające punktom i zadaniom na poszczególnych fortach.
3. Punkty terenowe i zadania należy potwierdzać we właściwych polach na karcie startowej.
4. Każdy punkt jest potwierdzany na karcie startowej perforatorem.
5. Punkty terenowe drużyny podbijają samodzielnie perforatorem znajdującym się przy danym punkcie, zawsze w odpowiednim polu na karcie startowej. Oznaczenie punktu w terenie musi odpowiadać oznaczeniu pola na karcie.
6. Punkty za wykonanie zadań i udział w atrakcjach podbija obsługa danego stanowiska po potwierdzeniu wykonania zadania. Potwierdzenie również powinno znaleźć się we właściwym polu na karcie startowej.
7. Na karcie startowej znajduje się pole rezerwowe przeznaczone na sytuacje pomyłkowe.
8. Jeżeli drużyna omyłkowo podbija punkt w niewłaściwym polu, nie poprawia tego pola. Kolejny punkt, którego właściwe pole zostało zajęte przez pomyłkę, należy podbić w polu rezerwowym.
9. Sytuację pomyłki należy zgłosić obsłudze na mecie przy oddawaniu karty startowej.
10. W razie problemów z odnalezieniem punktu, perforatorem albo zasadami zaliczenia zadania należy zwrócić się do obsługi punktu informacyjnego na danym obiekcie.

15. Nagrody dla uczestników, pamiątkowe monety i publikacje

1. Drużyna, która ukończy grę i odda kartę startową na mecie, otrzyma pamiątkową monetę.
2. Pamiątkowa moneta będzie wybijana na Forcie Jugowice.
3. Jedna drużyna otrzymuje jedną pamiątkową monetę.
4. Każda drużyna, która ukończy grę i odda kartę startową, otrzyma na mecie do wyboru jedną publikację:

A. Książkę „Spacerem po Twierdzy”.

B. Wybrany „Atlas Twierdzy Kraków”.

5. Publikacja przysługuje drużynie, a nie każdemu uczestnikowi osobno.
6. Liczba dostępnych publikacji może być ograniczona.
7. Nagrody w klasyfikacji punktowej otrzymają drużyny z miejsc 1-10.
8. Drużyny z miejsc 1-3 otrzymają pamiątkowe grafiki z elementami ceramicznymi.
9. Drużyny z miejsc 4-10 otrzymają pamiątkowe, ręcznie wykonane kubki ceramiczne.
10. Nagroda przysługuje drużynie, a nie każdemu uczestnikowi osobno.
11. Nagrody mają charakter symboliczny i pamiątkowy.

16. Posiłek i ognisko na mecie

1. Na mecie na Forcie Jugowice będzie dostępne ognisko.
2. Ognisko na mecie będzie dostępne w godzinach 16:00-20:00.
3. Drużyny, które oddadzą kartę startową, otrzymają talony na kiełbaski.
4. Liczba talonów na kiełbaski będzie odpowiadała liczbie osób w drużynie.
5. Kiełbaski będą przeznaczone do samodzielnego upieczenia przy ognisku.
6. Przy ognisku planowana jest muzyka grana na żywo na gitarze.
7. W godzinach 16:00-20:00 na Forcie Jugowice będzie także możliwość skorzystania ze stanowiska gier planszowych wewnątrz obiektu.
8. Uczestnicy mogą pozostać na Forcie Jugowice po zakończeniu gry, wziąć udział w ognisku, posłuchać muzyki i poczekać na ogłoszenie wyników.

17. Woda, toalety i prowiant

1. Na wszystkich obiektach biorących udział w grze będzie dostępna woda dla uczestników.
2. Uczestnicy będą mogli we własnym zakresie uzupełnić wodę na obiektach.
3. Organizator zaleca zabranie własnego bidonu lub butelki wielorazowej.
4. Na obiektach nie będą dostępne kubki jednorazowe ani naczynia.
5. Na Forcie Sidzina oraz na Forcie Barycz dostępne będzie ognisko, na którym uczestnicy mogą przygotować własny prowiant, jeżeli zabiorą go ze sobą.
6. Na Forcie Swoszowice jedną z atrakcji lub zadań będzie poczęstunek grochówką.
7. Na mecie na Forcie Jugowice drużyny, które oddadzą karty startowe, otrzymają talony na kiełbaski.
8. Organizator zaleca zabranie własnego prowiantu, szczególnie w przypadku dzieci oraz osób z indywidualnymi potrzebami żywieniowymi.
9. Na obiektach biorących udział w wydarzeniu przewidziany jest dostęp do toalet stałych albo przenośnych.

18. Wyposażenie uczestników

1. Każda drużyna powinna posiadać przez cały czas trwania wydarzenia:
 - Telefon komórkowy z aktywnym numerem podanym w zgłoszeniu.
 - Możliwość wykonania zdjęcia.
 - Możliwość skorzystania z Internetu i wstawienia zdjęcia na profilu Facebook Zarządu Budynków Komunalnych, jeżeli drużyna chce zdobyć punkt za zadanie zdjęciowe.
 - Długopis lub pisak.
 - Wygodne obuwie terenowe.
 - Ubranie dostosowane do pogody i terenowego charakteru wydarzenia.

- Bidon albo butelkę na wodę.
2. Latarka jest obowiązkowym wyposażeniem drużyny.
 3. Część obiektów i punktów może być zaciemniona albo nieoświetlona. Bez latarki część punktów może być niedostępna.
 4. Organizator zaleca również zabranie powerbanku.

20. Zabezpieczenie medyczne

1. W czasie trwania gry na Forcie Jugowice będzie stacjonował mobilny patrol ratownictwa medycznego.
2. W razie zagrożenia życia lub zdrowia należy w pierwszej kolejności wezwać odpowiednie służby ratunkowe pod numerem alarmowym 999 lub 112.
3. W przypadku drobniejszych urazów wymagających pomocy ratownika należy skontaktować się z organizatorem.
4. W zgłoszeniu do organizatora należy podać:
 - Numer drużyny.
 - Miejsce, w którym znajduje się drużyna.
 - Rodzaj urazu albo problemu.
 - Numer telefonu do kontaktu, jeżeli jest inny niż numer kapitana drużyny podany w zgłoszeniu.
5. Organizator, w miarę możliwości, skieruje patrol ratownictwa medycznego na miejsce albo wskaże dalszy sposób postępowania.
6. Kontakt do organizatora w sprawach bezpieczeństwa:
 - Maciej Mierzwa
 - Telefon: 510 215 497

23. Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest:
 - Stowarzyszenie Adventure
 - ul. Lubuska 1, 30-630 Kraków
 - E-mail: adventure.stowarzyszenie@gmail.com
 - Telefon: 510 215 497
2. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - Przyjęcia zgłoszenia drużyny.
 - Organizacji i przeprowadzenia wydarzenia.
 - Kontaktu z kapitanem drużyny.
 - Przypisania drużyn do miejsc odbioru pakietów startowych.
 - Zapewnienia bezpieczeństwa uczestników.
 - Prowadzenia klasyfikacji i ogłoszenia wyników.
 - Wydania pakietów startowych, gadżetów, talonów, nagród i publikacji.
 - Dokumentacji przebiegu wydarzenia.
 - Rozpatrywania spraw organizacyjnych związanych z wydarzeniem.
3. Zakres przetwarzanych danych osobowych obejmuje w szczególności:
 - Nazwę drużyny.
 - Imię i nazwisko kapitana drużyny.
 - Adres e-mail kapitana drużyny.
 - Numer telefonu kapitana drużyny.
 - Wybrane miejsce odbioru pakietu startowego.

- Numer drużyny.
 - Wynik drużyny.
 - Wizerunek utrwalony podczas wydarzenia w formie zdjęć lub nagrań.
4. Organizator nie zbiera imion i nazwisk wszystkich członków drużyny. Dane osobowe podawane są wyłącznie w zakresie niezbędnym do przyjęcia zgłoszenia, kontaktu z kapitanem drużyny, organizacji wydarzenia i dokumentacji jego przebiegu.
 5. Dane będą przetwarzane na podstawie zgody wyrażonej poprzez dokonanie zgłoszenia i akceptację regulaminu, a także w zakresie niezbędnym do organizacji wydarzenia, zapewnienia bezpieczeństwa, kontaktu z uczestnikami, prowadzenia klasyfikacji, dokumentacji wydarzenia oraz promocji działań związanych z Twierdzą Kraków.
 6. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w wydarzeniu.
 7. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do organizacji, przeprowadzenia, dokumentacji i rozliczenia wydarzenia, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa albo niezbędny do zabezpieczenia ewentualnych roszczeń.
 8. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, sprostowania danych, ograniczenia przetwarzania, usunięcia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz cofnięcia zgody w zakresie, w jakim przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody.
 9. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej cofnięciem.
 10. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 11. Dane mogą być udostępniane podmiotom współpracującym przy organizacji wydarzenia wyłącznie w zakresie niezbędnym do jego przeprowadzenia, w szczególności podmiotom obsługującym formularz zapisów, obsługę informatyczną, organizację punktów startowych, bezpieczeństwo, klasyfikację, dokumentację wydarzenia oraz partnerom wydarzenia.
 12. Podczas wydarzenia mogą być wykonywane zdjęcia i nagrania dokumentujące jego przebieg.
 13. Uczestnictwo w wydarzeniu oznacza przyjęcie do wiadomości, że zdjęcia i nagrania z wydarzenia mogą zostać wykorzystane w materiałach informacyjnych i promocyjnych organizatora, Zarządu Budynków Komunalnych w Krakowie oraz partnerów wydarzenia.
 14. W przypadku osób niepełnoletnich zgodę na udział i wykorzystanie wizerunku wyraża rodzic lub opiekun prawny poprzez zgłoszenie dziecka do udziału w wydarzeniu albo udział dziecka pod opieką osoby dorosłej.