

Regulamin LARPA "Noc Kupały"

1. Znajomość i przestrzeganie regulaminu obowiązuje każdego Uczestnika larpa (zwanego dalej Wydarzeniem) od momentu pojawienia się na terenie gry do momentu jego opuszczenia.
2. Uczestnicy Wydarzenia to wszystkie osoby zaangażowane: organizatorzy, scenografowie, charakteryzatorzy, gracze, NPC itd.
3. Organizatorami Wydarzenia jest DZIUPLA TROPICIELI PRZYGÓD IZABELA GRANIAK I MIKOŁAJ GRANIAK.
4. Liczba uczestników Wydarzenia nie przekracza 50 osób.
5. W wydarzeniu mogą wziąć udział osoby od 11 roku życia. Uczestnicy w wieku 11–14 lat muszą bezwzględnie pozostać pod opieką opiekuna prawnego obecnego na wydarzeniu. Osoby w wieku 15–17 lat mogą uczestniczyć samodzielnie, jednak wymagana jest pisemna zgoda opiekuna prawnego.
6. Organizatorzy gry nie przejmują odpowiedzialności za dobrostan nieletnich, pozostaje on zawsze w pieczy opiekunów prawnych.
7. Teren gry obejmuje teren Osady Dorzucha ul. Czubajowizna 23A 05-326 Czubajowizna
8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za straty powstałe na mieniu lub zdrowiu uczestników wydarzenia. Akceptując regulamin każdy uczestnik wyraża zgodę na uczestnictwo w wydarzeniu i przyjmuje do wiadomości zagrożenia jakie mogą być z tym związane.
9. W czasie trwania wydarzenia uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz przepisów prawa lokalnego.
10. Każdy pełnoletni Uczestnik bierze na siebie odpowiedzialność za ewentualnie poniesione oraz wyrządzone przez siebie szkody lub szkody poniesione oraz wyrządzone przez małoletnich, których posiada pod opieką oraz zobowiązuje się do naprawy tych szkód lub/i pokrycia powstałych kosztów.
11. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że na terenie gry znajdują się miejsca i przedmioty potencjalnie niebezpieczne, mogące wywołać uszczerbek na zdrowiu lub mieniu: nierówny teren, wysokie, powalone i spróchniałe drzewa, cierniste krzewy, wystające korzenie i gałęzie, insekty (w tym komary i kleszcze), strome wały, drewniane schody i drogi (śliskie po deszczu), wysokie prog, elementy scenografii, a także uczestnik może być narażony na niskie lub wysokie temperatury, wynikające z uwarunkowań pogodowych.
12. Uczestnicy przyjmują do wiadomości i akceptują, że w czasie wydarzenia wszyscy uczestnicy narażeni są na: ▪ stres związany z uczestnictwem w wydarzeniu, odgrywaniem postaci, występem publicznym, współzawodnictwem itp.; ▪ ekspozycję na dużą ilość dymu (ognisko, świece dymne i flary); ▪ głośnie dźwięki; ▪ ostre światło, migające światło, przebywanie w niedoświetlonych pomieszczeniach; ▪ choroby odkleszczowe (boreliozę i odkleszczowe zapalenie mózgu); ▪ pogryzienie przez insekty: komary, mrówki, itp.; ▪ poparzenie; ▪ obrażenia fizyczne takie jak skręcenie stawu, złamanie kończyny i skaleczenia lub wynikiłe z popchnięcia, szturchnięcia lub powstałe w wyniku oberwania się gałęzi lub

innego elementu konstrukcji

drewnianej, uderzenia w niskie nadproże, potknięcia na nierównej ścieżce; Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że ryzyka, które zostały wskazane powyżej są wymienione przykładowo i oświadcza, że w przypadku ich zaistnienia nie będzie wnosił jakichkolwiek roszczeń przeciwko Organizatorom.

12. Uczestnikom zakazuje się: ▪ wchodzenie na drewnianą chatę na terenie wydarzenia ▪ spożywania, rozprowadzania oraz posiadania substancji psychoaktywnych: narkotyków i dopalaczy. ▪ spożywania alkoholu w trakcie Wydarzenia ▪ podejmowania działań niebezpiecznych takich jak: przenoszenie lub rozpalanie ognia poza miejscami wyznaczonymi ▪ nie stosowania się do uwag i zaleceń Organizatora i osób przez niego wyznaczonych do koordynowania Wydarzenia zarówno w zakresie korzystania z terenu jak i sposobu odgrywania postaci (ze wskazaniem na sytuacje nadmiernego dręczenia innych postaci lub przekraczania kompetencji postaci) ▪ dotykania miejsc intymnych Uczestników ▪ niestosowania się do zapisów Dokumentu Projektowego Gry, a w szczególności niestosowania się do mechaniki słowa bezpieczeństwa RED oraz psucia wrażeń z Wydarzenia innym uczestnikom przez niestosowanie się do ram fabularnych wydarzenia lub/i nagminnego wychodzenia z odgrywania postaci (tzw. off top); ▪ dokumentowania fotograficznego lub wideo wydarzeń na łarpie we własnym zakresie lub/i ich publikowania.

13. Akceptując Regulamin Uczestnik oświadcza, że on oraz małoletni, jeśli takich posiada pod opieką, nie cierpią na choroby i uczulenia, które mogłyby wykluczyć ich z udziału w wydarzeniu. W razie wystąpienia takich chorób u uczestnika, ma on obowiązek poinformować o tym organizatora na piśmie. Organizator dołoży starań, by ustrzec go przed negatywnymi czynnikami, ale uczestnik biorąc udział w wydarzeniu bierze za siebie i swój stan zdrowia pełną odpowiedzialność i przyjmuje do wiadomości, że organizator nie jest w stanie zagwarantować mu bezpieczeństwa.

14. Na terenie imprezy obowiązuje bezwzględny zakaz palenia papierosów i innych wyrobów tytoniowych.

15. Uczestnik zobowiązany jest posiadać w trakcie Wydarzenia dowód osobisty lub inny dokument tożsamości ze zdjęciem i jest zobowiązany przedłożyć go Organizatorom przy akredytacji w celu umożliwienia identyfikacji. Wskazane dokumenty nie są przekazywane Organizatorowi.

16. Organizator przed rozpoczęciem wydarzenia przeprowadza inspekcję bezpieczeństwa ewentualnej broni otulinowej (miecze, pałki, sprzęt łuczniczy). Mimo to nie ponosi on odpowiedzialności za ewentualne urazy spowodowane jej użytkowaniem lub jej zniszczenie.

17. W razie odwołania Wydarzenia wpłaty za udział w imprezie zostaną zwrócone wpłacającym. Organizatorzy nie będą zwracali składek osobom, które nie wezmą udziału w wydarzeniu, w tym również osobom, które nie zostały dopuszczone do wydarzenia na skutek niedopełnienia zapisów Regulaminu lub usunięte z gry na skutek łamania zapisów Regulaminu lub przepisów prawa.

18. Dokonana wpłata nie podlega zwrotowi. W szczególnych przypadkach, gdy uczestnik nie może pojawić się na grze z przyczyn losowych, może przekazać do dnia 13.09.2026 swoje miejsce i kartę postaci osobie trzeciej. Przed dokonaniem zmiany

należy wysłać zapytanie w tej sprawie na adres artefaktydziupla@gmail.com i czekać na akceptację i dalsze instrukcje od Organizatorów.

19. Uczestnicy są zobowiązani szanować przyrodę. Bezwzględnie zabronione jest niszczenie przyrody. Każdy uczestnik planu ponosi odpowiedzialność za wyrządzone przez siebie szkody.

20. Nie wolno zaśmiecać/zanieczyszczać całego terenu wydarzenia. Śmieci należy posprzątać we własnym zakresie, zgodnie z zasadami ich segregowania.

21. Uczestnikom nie wolno wkraczać na tereny nie oznaczone na mapie z lokacjami.

22. Biorąc udział w wydarzeniu Uczestnik wyraża zgodę na utwalenie swojego wizerunku i wizerunku małoletnich, których ma pod opieką, na zdjęciach i materiałach filmowych powstałych w trakcie gry, jednocześnie wyraża zgodę na ich nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatorów i podmioty z nimi współpracujące (np. fotografa, grafika) do działań promocyjnych, informacyjnych oraz wizerunkowych, takich jak publikacje na fanpage'ach, stronach internetowych czy w materiałach informacyjnych.

23. Organizatorowi przysługuje wyłączne prawo decydowania o formie i czasie wykorzystywania wizerunku Uczestnika - w całości lub w postaci dowolnych fragmentów.

24. Uczestnikowi przysługuje prawo do odwołania zgody na wykorzystanie jego wizerunku lub wizerunku małoletnich, których jest opiekunem prawnym. W takim przypadku Uczestnik zobowiązuje się on do uprzedniego pokrycia wszelkich kosztów, które wiążą się z odwołaniem jego zgody (m.in. kosztów wykonania i korekcji nowych fotografii oraz materiałów filmowych) i przesłania stosownego wniosku na adres biuro@dziuplatropicieli.pl

25. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

26. Organizator zastrzega sobie prawo do zakazu wstępu lub usunięcia z terenu wydarzenia uczestników naruszających regulamin, w tym osób nietrzeźwych, zagrażających bezpieczeństwu swojemu lub innych. Na teren nie zostaną m.in. wpuszczone osoby, których nie ma na liście Uczestników oraz osoby, które nie przeszły akredytacji broni lub/i akredytacji stroju. Akceptacja regulaminu oznacza równocześnie zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów larpa NOC KUPAŁY, w celu przeprowadzenia Wydarzenia, pilnowania obecności Uczestników Wydarzenia i ewentualnego udostępnienia ich w razie wypadku lub interwencji policji lub innych służb. Jednocześnie Uczestnik przyjmuje do wiadomości i akceptuje fakt, że zebranymi danymi (imię, nazwisko, wizerunek, PESEL) administrują Dziupła Tropicieli Przygód Izabela Graniak zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: RODO), ma prawo do uzyskania dostępu do swoich danych, zmieniania ich, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania. Cofnięcie przez Uczestnika zgody na przetwarzanie jego danych nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie wyrażonej uprzednio zgody. Wszelkie wnioski w sprawie realizacji praw dotyczących danych osobowych należy przesłać elektronicznie na adres: biuro@dziuplatropicieli.pl. Niepodanie danych osobowych uniemożliwia realizację uczestnictwa w Wydarzeniu. W oparciu o udostępnione dane osobowe nie są podejmowane zautomatyzowane decyzje.