

## „Na szlaku Kompanii Narol”

REGULAMIN ROWEROWEJ GRY TERENOWEJ,  
zorganizowanej w ramach projektu „Na szlaku Kompanii Narol – z Roztocza na Grób  
Niezanego Żołnierza w Warszawie” dofinansowanego ze środków Muzeum Historii  
Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra” edycja 2025,  
realizowanego przez Muzeum Kresów w Lubaczowie

### § 1. Organizator

1. Organizatorem Rowerowej Gry Terenowej pt. „Na szlaku Kompanii Narol” (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 [dariusz.salek@muzeumkresow.eu](mailto:dariusz.salek@muzeumkresow.eu) w terminie do **4.09.2025 r.**
  - b) zapisanie Drużyny osobiście w Muzeum Kresów w Lubaczowie w godzinach pracy placówki w terminie do **4.09.2025 r.**
  - c) zapisanie Drużyny osobiście w dniu realizacji Gry (**6.09.2025 r.**) w godz. **13–14** na Rynku w Narolu.
2. Do zapisów niezbędne jest podanie imienia i nazwiska pełnoletniego lidera Drużyny, nazwy Drużyny, liczby osób pełnoletnich i niepełnoletnich oraz adresu e-mail.
3. W każdej Drużynie musi być obecna przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.
4. Zapisy mogą zostać zakończone wcześniej jeśli wyczerpią się wolne miejsca w liczbie **25 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 (**4.09.2025 r.**) należy potwierdzić obecność w godz. 13–14 w miejscu przyjmowania zapisów na Rynku w Narolu.

### § 3. Zasady Gry

1. Gra odbędzie się **6.09.2025 r.** na terenie Miasta i Gminy Narol oraz Gminy Bełżec w godz. **13–19**. Start gry przewidziany jest na godz. **14** na **Rynku w Narolu.**
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. Tematem Gry jest historia **Kompanii Narol**, jednego z największych zgrupowań partyzanckich na Roztoczu i losy jej uczestników. Uczestnicy gry nie muszą znać historii Kompanii Narol. Przewidywane zadania będą miały charakter sprawnościowy, manualny, artystyczny, aktorski oraz wymagać będą dedukcji i rozwiązywania zagadek.
4. Fabuła gry zainspirowana jest prawdziwymi wydarzeniami mającymi miejsce w okolicach Narola w 1944 r.
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 prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub pełnoletni opiekun Drużyny.
8. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Drużynę 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 godz. 18:30.
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.