

Regulamin Żle się dzieje w Sylvanii – Mniejsze Zło 2026

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w niemasowej Imprezie zamkniętej organizowanej przez Stowarzyszenie Grupa Inicjatyw Twórczych „GIT” KRS: 0000319776 zwanych w dalszej części Regulaminu „Imprezą” lub „larpem”.
2. Udział w larpie jest możliwy wyłącznie po uprzednim zapoznaniu się z treścią regulaminu i jego zaakceptowaniu.
3. Stowarzyszenie Grupa Inicjatyw Twórczych „GIT” jest organizacją non-profit, nieczerpiącą żadnych korzyści majątkowych z pobierania składki na rzecz uczestnictwa w konwencie, zwanej w dalszej części regulaminu biletem. Całość wpływów pochodzących z biletów jest przeznaczana na zorganizowanie Imprezy, konserwację i rozbudowę infrastruktury znajdującej się na terenie gry oraz pokrycie bieżących wydatków związanych z korzystaniem z terenu.
4. Larp to fabularna gra terenowa, podczas której uczestnicy wcielają się w role bohaterów żyjących w świecie stworzonym przez organizatora, poprzez wykonywanie realnych czynności i interakcje z innymi uczestnikami larpa oraz osobami obsługującymi wydarzenie z ramienia organizatora. Larp jest rozrywką, opowieścią tworzoną przez osoby aktywnie biorące w niej udział, który poprzedzony jest przygotowaniem do odegrania roli. Larp może zawierać elementy weryfikujące siłę i sprawność fizyczną uczestników, a także ich odporność psychiczną. Udział w każdym z tych elementów jest dobrowolny i zależy od niczym nieprzymuszonej woli uczestnika.

§ 2 Organizatorzy

Głównym organizatorem konwentu jest Stowarzyszenie Grupa Inicjatyw Twórczych „GIT” KRS: 0000319776 z siedzibą w ul. Wodzisławska 5, 44-362 Rogów, Polska zwany w dalszej części Regulaminu „organizatorem”, a także Podmioty i Osoby wyznaczone przez organizatora.

§ 3 Czas i miejsce

1. Konwent odbywa się w Czyżowicach (woj. śląskie), na terenie restauracji „Rancho Western” oraz na przyległych terenach określanych jako „Szwajcaria Czyżowicka”.
2. Miejsca oraz godziny rozpoczęcia i długość trwania, jak również szczegóły pobytu na terenie larpa dostępne są na stronie internetowej organizatora: <https://fb.me/e/6lxyHYBBR>
3. Organizator może dokonać zmiany daty lub / i miejsca larpa, o czym Uczestnik zostanie zawiadomiony poprzez zamieszczenie odpowiedniej informacji na stronie internetowej, a także poprzez wiadomość e-mail, nie później niż 24 godziny przed rozpoczęciem larpa, chyba że okaże się to niemożliwe. Zmiana nie powoduje powstania dodatkowych zobowiązań Organizatora względem Uczestnika, ani dodatkowych roszczeń przysługujących Uczestnikowi wobec Organizatora.
4. Organizator może odwołać larp bez podania przyczyn, a także z powodu żałoby narodowej, działania siły wyższej, wydania aktu prawnego bądź polecenia uprawnionych organów władzy publicznej. Wówczas Uczestnikowi przysługuje zwrot poniesionej opłaty za wejściówkę. O odwołaniu larpa i szczegółach praw przysługujących Uczestnikowi, Organizator poinformuje Uczestnika poprzez wiadomość e-mail lub inną drogą komunikacji elektronicznej.

§ 4 Uczestnictwo

1. W Imprezie może brać udział osoba, która najpóźniej w dniu rozpoczęcia konwentu kończy 18 lat.

2. Uczestnikiem Imprezy jest każda osoba, która opłaciła cenę biletu poprzez stronę internetową www.larpfort.com i wyraziła zgodę na akceptację niniejszego regulaminu oraz innych postanowień niezbędnych do wzięcia udziału w larpie oraz przeszła akredytację na terenie gry w punkcie wyznaczonym przez organizatorów w dniu rozpoczęcia imprezy lub w jakimkolwiek innym dniu jej trwania.

§ 5 Opłaty

Bilet może zostać zakupiony wyłącznie poprzez stronę internetową www.larpfort.com.

§ 6 Zgłaszanie problemów i pomoc w trakcie trwania Imprezy

Organizator wskaże Uczestnikom przed Imprezą znajdujące się na terenie obiektu miejsce przebywania organizatorów, pomocy medycznej i zaopatrzeniowej, do których Uczestnik może zgłosić się w razie wystąpienia jakichkolwiek problemów. Organizator wskaże Uczestnikom także osoby obecne stale na terenie gry, którym w pierwszej kolejności mogą zgłosić wszelkie uwagi i problemy związane z Imprezą.

§ 7 Harmonogram larpa

1. Uczestnik zobowiązany jest do akredytacji na terenie gry w punkcie wyznaczonym przez organizatorów w dniu rozpoczęcia imprezy lub w jakimkolwiek innym dniu jej trwania.
2. Uczestnik jest zobowiązany do przejścia procesu akredytacji. Następnie Uczestnik otrzyma od organizatorów opaskę oraz opcjonalne przedmioty i informacje niezbędne do uczestnictwa w larpie.
3. Uczestnik zobowiązany jest do obecności na wszystkich warsztatach zapoznających z zasadami wewnętrznymi larpa.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wszelkich zmian (czasu rozpoczęcia, czasu trwania, lokalizacji itp.) w harmonogramie Imprezy.

§ 8 Prawa i obowiązki uczestnika

1. Uczestnik ma prawo do uczestnictwa w larpie oraz korzystania z wszelkich atrakcji i aktywności zapewnionych przez Organizatora.
2. Uczestnik ma prawo do pobytu i noclegu na terenie niestrzeżonego pola namiotowego oraz innych wyznaczonych przez Organizatorów miejscach w trakcie trwania Imprezy.
3. Uczestnik ma prawo skorzystania ze wszystkich elementów oferty przedstawionej w dokumencie projektowym larpa znajdującej się na stronie <https://fb.me/e/6lxyHYBBR>
4. Uczestnik ma prawo do odstąpienia od umowy kupna biletu w terminie 14 dni od dnia zawarcia umowy, tj. dnia jego zakupu i wyrażenia zgody na poniesienie ryzyka wynikającego z charakteru larpa, z prawem do zwrotu całości wniesionej opłaty.
5. Uczestnik ma prawo do rezygnacji udziału w larpie po terminie wskazanym w § 8 pkt 4, a także w trakcie trwania larpa bez prawa do zwrotu ceny biletu.
6. Uczestnik ma prawo zgłoszenia Organizatorowi wszelkich napotkanych problemów związanych z larpem i pobytom na terenie Imprezy.
7. Uczestnik ma obowiązek pokryć koszty wszelkich zniszczeń powstałych z Jego winy umyślnej oraz rażącego niedbalstwa.
8. Uczestnik ma obowiązek zgłosić natychmiast Organizatorowi lub osobie przez niego wyznaczonej wszelkie pogwałcenie zasad obowiązujących w czasie trwania larpa lub przepisów prawa powszechnie obowiązującego na terenie Polski.
9. Uczestnik ma obowiązek stosować się do niniejszego regulaminu oraz wszelkich regulaminów przyjętych na terenie Imprezy.
10. Uczestnik ma obowiązek stosować się do zaleceń Organizatorów i osób przez nich

wyznaczonych w trakcie pobytu na terenie Imprezy.

11. Uczestnik łamiący obowiązujące na terenie Polski przepisy prawa lub nieprzestrzegający niniejszego regulaminu może zostać wykluczony z konwentu i pozbawiony statusu Uczestnika.

12. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego wizerunku na zdjęciach oraz filmach z Imprezy dla celów marketingowych organizatora oraz przez inne podmioty wskazane przez organizatora. Wykorzystywanie wizerunku obejmuje wprowadzanie do pamięci komputera i sieci multimedialnej, a także zwielokrotnianie zapisu, publiczne wystawienia, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym. Ponadto uczestnik wyraża zgodę na zamieszczanie i publikowanie jego wizerunku w prasie, stronach internetowych, mediach społecznościowych, plakatach i billboardach oraz emisję w przekazach telewizyjnych i radiowych. Niniejsza zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest zezwoleniem w rozumieniu art. 81 ust 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Zgoda na wykorzystanie wizerunku może być cofnięta, jednakże odnosi to skutek na przyszłość i może wiązać się z obciążeniem cofającego zgodę kosztami, jakie poniósł Organizator lub inny podmiot w związku z przygotowaniem wizerunku do wykorzystania w zakresie prowadzonej działalności, przez to, że liczył na jego wykorzystanie. Przetwarzanie wizerunku nie narusza przepisów RODO i odbywa się w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. f.

13. Uczestnik, przez przystąpieniem do gry, zobowiązany jest zapoznania się z Podręcznikiem dla gracza oraz materiałami wskazanymi przez Organizatora.

14. Uczestnik jest świadomy, że udział w części aktywności składających się na larp wymaga sprawności fizycznej oraz odporności psychicznej. Udział w larpach obarczony jest ryzykiem nieprzewidzianych okoliczności mogących prowadzić do zniszczenia własności, obrażeń fizycznych, a nawet śmierci, a także powodować pogorszenie nastroju, lub intensyfikować dolegliwości natury psychicznej. Mając na uwadze powyższe, Uczestnik ma świadomość, że udział w larpach jest całkowicie dobrowolny i wynika z jego woli.

15. Uczestnik w trakcie trwania konwentu ma pełne prawo wyboru i może odstąpić od realizacji sceny w każdym czasie poprzez użycie słowa bezpieczeństwa: "RED".

16. Uczestnik nie musi brać udziału w żadnym ćwiczeniu, scenie czy aktywności i może się wycofać z uczestnictwa w każdym momencie, niezależnie od tego, co sugerują mu inne osoby biorące udział w larpie, podczas odgrywania przypisanych im ról.

17. Uczestnik sam decyduje o tym, czy jego stan zdrowia, sprawność fizyczna czy inne okoliczności umożliwiają mu udział w larpie lub jego części.

18. Uczestnik nie może zataić okoliczności dotyczących jego stanu zdrowia, które mogą mieć wpływ na jego udział w larpie oraz umożliwić Organizatorowi podjęcie odpowiednich działań i udzielenie odpowiedniej pomocy.

19. Uczestnik jest świadomy, iż podczas aktywności fizycznych podczas trwania Imprezy mogą pojawić się otarcia, siniaki, naciągnięcia lub przeciążenia mięśni i nie będzie zgłaszał żadnych pretensji lub zażaleń gdy takowe wystąpią.

20. Uczestnik ma obowiązek zachowywać się w sposób racjonalny, nie stwarzając przy tym niebezpieczeństwa dla siebie i innych, w szczególności zachować ostrożność na nierównościach terenu, w pobliżu zbiorników wodnych, terenach leśnych, a także w innych potencjalnie niebezpiecznych miejscach, jak blanki, schody, drewniane zabudowania, kopalnie itp. na terenie konwentu.

21. Uczestnik ma obowiązek zachować zasady ostrożności w związku z posługiwaniem się ogniem oraz pirotechniką i stosować do zaleceń Organizatora w tym zakresie, a zwłaszcza do zakazu

używania ognia i pirotechniki, jeśli zostanie taki wydany.

22. Uczestnik może posługiwać się bronią bezpieczną posiadającą atesty firm wskazanych przez Organizatora lub inną, która przed rozpoczęciem larpa zostanie zaprezentowana Organizatorowi i przez niego zaakceptowana.

23. Uczestnikowi zabrania się wprawiania w stan upojenia alkoholowego oraz stan odurzenia innymi substancjami, prowadzący do stwarzania niebezpieczeństwa dla niego samego lub innych osób biorących udział w larpie, czy stwarzania uciążliwości dla innych osób biorących udział w larpie, pod rygorem pozbawienia statusu uczestnika i usunięcia z larpa bez prawa zwrotu opłaty za wejściówkę.

24. Uczestnik potwierdza, iż wyraża zgodę na przetwarzanie i przechowywanie jego danych osobowych przez Stowarzyszenie Grupa Inicjatyw Twórczych „GIT”, będące administratorem w/w danych. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane w celu przeprowadzenia konwentu, w tym przygotowania niezbędnych materiałów przed rozpoczęciem imprezy, a także w celu zapewnienia Uczestnikowi bezpieczeństwa i realizacji jego indywidualnych oczekiwań względem larpa. Przetwarzanie na potrzeby realizacji larpa obejmuje w szczególności imię, nazwisko, zdjęcia, czy informacje zdrowotne, które przekazywane są przez Organizatora podmiotom i osobom przygotowującym grę i jej infrastrukturę. Osoby i podmioty te zobowiązane są do zachowania w tajemnicy w/w danych i używania ich wyłącznie w celu realizacji konwentu oraz komunikacji z Uczestnikiem. Stowarzyszenie Grupa Inicjatyw Twórczych „GIT” zobowiązuje się dotrzymać należytej staranności w celu ochrony danych osobowych Uczestnika. Ponadto, Uczestnik rozumie, iż w przypadku jakiegokolwiek zagrożenia jego danych osobowych bezprawnym działaniem osób trzecich, zostanie poinformowany o takim zagrożeniu, jak i o krokach, które może przedsięwziąć w celu zapobieżenia zagrożeniom, a także rozumie, iż przysługuje mu prawo dostępu do treści danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo sprzeciwu, zażądania zaprzestania przetwarzania i przenoszenia danych, jak również prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie lub brak zgody na przetwarzanie, a także jej cofnięcie ze względów organizacyjnych, uniemożliwia udział w konwencie. Organizator może również udostępnić te dane Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu oraz organom ścigania, jeżeli zajdzie taka uzasadniona potrzeba. Postanowienia powyższego punktu dotyczą również danych osobowych opiekunów prawnych, niebędących fizycznie na miejscu, udostępnionych w zgodzie na udział w konwencie osoby niepełnoletniej.

§ 9 Prawa i obowiązki organizatora

1. Organizator zobowiązuje się dołożyć wszelkich starań w ramach umowy, aby larp oraz pobyt na terenie konwentu przebiegał bez zarzutu.
2. Organizator dokłada wszelkich starań w celu zapewnienia Uczestnikom bezpieczeństwa w czasie trwania konwentu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do pozbawienia statusu Uczestnika i wykluczenia z larpa każdego Uczestnika łamiącego obowiązujące na terenie Polski przepisy prawa, nieprzestrzegającego niniejszego regulaminu, niestosującego się do poleceń Organizatorów lub osób przez niego wyznaczonych, lub zakłócającego przebieg larpa zgodnie z założeniami. W tym przypadku Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania zwrotu opłaty za wejściówkę.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia prawa udziału Uczestnika w larpie, zwłaszcza jeżeli znajduje się on pod wpływem alkoholu lub substancji odurzających, zachowuje się

agresywnie, a także podejmuje jakiegokolwiek działania, które mogą zagrażać zdrowiu i życiu, bądź godzić w poczucie bezpieczeństwa i komfortu psychicznego pozostałych Uczestników, przedstawicieli Organizatora, sponsorów i partnerów wydarzenia. W tym przypadku Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania zwrotu opłaty za bilet.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia prawa udziału uczestnika w larpie, jeżeli uczestnik podejmuje przed rozpoczęciem albo w trakcie larpa jakiegokolwiek działania, które mogą zagrażać zdrowiu i życiu, bądź godzić w poczucie bezpieczeństwa i komfortu psychicznego pozostałych uczestników, Organizatora przedstawicieli Organizatora, sponsorów i partnerów wydarzenia, a także godzić w ich dobra osobiste, w tym w dobre imię Organizatora, sponsorów i partnerów wydarzenia.

6. Organizator nie odpowiada za rzeczy zagubione oraz zniszczone przez Uczestników larpa.

7. Organizator nie odpowiada za uszkodzenia ciała Uczestników.

8. Organizator nie zapewnia transportu na i z miejsca odbywania się konwentu lub / i larpa.

9. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia następstw nieszczęśliwych wypadków Uczestnikom imprezy.

10. Scenariusz imprezy oraz larpa, przebieg wydarzeń, kreacje postaci bohaterów niezależnych, karty postaci, elementy scenografii, kostiumy i inne utwory objęte są ochroną praw autorskich i ich samowolne wykorzystywanie w jakikolwiek sposób bez uprzedniej zgody Organizatora jest zakazane. Uczestnik imprezy nie jest współautorem scenariusza i nie przysługują mu z tego tytułu prawa autorskie tak osobiste jak i majątkowe.

§ 10 Postanowienia końcowe

Wszelkie spory wynikające z niniejszego regulaminu lub przebiegu larpa będą rozstrzygane przed sądem powszechnym w Polsce właściwym miejscowo dla siedziby Organizatora.