

Regulamin stref Challenge

SPORT • MODA • SMAKI oraz paszporty i Meet&Greet z Czajnikiem

Wydarzenie: 1–3 października 2026 r. Regulamin określa warunki udziału, zasady zaliczania aktywności oraz pierwszeństwa w kolejce na spotkanie z Czajnikiem.

1. Organizator i zakres regulaminu

1. Organizator: Natalia Kolasińska, Gruda 14, 11-200 Bartoszyce, NIP 725 198 02 29. Miejsce wydarzenia: [Centrum Janki, ul. Mszczonowska 3, 05-090 Janki.
2. Uczestnikiem jest osoba korzystająca z atrakcji. Opiekun oznacza rodzica lub opiekuna prawnego dziecka. Obsługa to osoby upoważnione przez Organizatora do prowadzenia stanowisk i weryfikacji paszportów.
3. Regulamin jest dostępny przed przystąpieniem do zabawy przy stanowiskach i w punkcie informacyjnym. Skróty na nośnikach mają charakter informacyjny. Rozpoczęcie udziału w atrakcjach oznacza zapoznanie się Regulaminem i jego akceptację; w przypadku dziecka akceptacji dokonuje również Opiekun.
4. Dzieci uczestniczą w atrakcjach za zgodą i pod nadzorem Opiekuna. Przy aktywnościach smakowych obecność Opiekuna jest obowiązkowa. Obsługa nie przejmuje stałej opieki nad dziećmi. Wiek, wzrost i inne ograniczenia techniczne wynikające z instrukcji urządzenia mogą się różnić.

2. Godziny i kolejki

1. Stanowiska działają 1, 2 i 3 października w godzinach 11:00–19:00, z niezbędnymi przerwami technicznymi i sanitarnymi. Pieczątki do akcji paszportowej zdobywa się wyłącznie 1 i 2 października w godzinach 11:00–18:50.
2. Obowiązuje kolejka i kolejność zgłoszeń do stanowiska. Wejście następuje na polecenie Obsługi. Nie wolno przepychać się, blokować wyjść ani wchodzić do strefy pracy urządzenia podczas cudzej próby.
3. Jednocześnie mogą uczestniczyć: Taste Detective – do 3 osób; Wyzwanie smakowe – do 3 osób; Mystery Box – do 3 osób. Na każdym stanowisku SPORT, także Jump Challenge – po 1 osobie. W MODZIE liczbę osób i sposób wejścia określa na bieżąco Obsługa, zgodnie z bezpieczeństwem i możliwościami stanowiska.
4. Obsługa może zamknąć przyjmowanie do kolejki, jeśli nie będzie możliwe przeprowadzenie dalszych prób przed końcem pracy lub naliczania pieczątek. Samo oczekiwanie w kolejce nie oznacza zaliczenia aktywności. Uczestnicy otrzymują jasny komunikat o przewidywanym zakończeniu obsługi.

3 Paszporty i zaliczanie aktywności

1. Paszport z miejscami na pieczątki odbiera się na stanowiskach atrakcji. Jeden Uczestnik korzysta z jednego paszportu w całej akcji. Paszport jest przypisany do tej osoby; nie wolno łączyć pieczątek różnych osób, kopiować paszportu ani samodzielnie uzupełniać stempli.

2. Komplet obejmuje 9 różnych aktywności: Złapka, Cash Tube, Drażek obrotowy, Jump Challenge, Ciemnia, AI Stickery, Taste Detective, Wyzwanie smakowe i Mystery Box. Powtórzenie tego samego zadania nie zastępuje brakującej aktywności.
3. Obsługa przed próbą przedstawia zadanie, kryterium poprawnego wykonania, czas oraz liczbę prób. Te same kryteria stosuje wobec Uczestników w tej samej kategorii, z uwzględnieniem dostępnych dostosowań. Pieczętkę przyznaje za poprawne wykonanie zadania zgodnie z jej werdyktem.
4. Pieczętki zdobyte 1 października zachowują ważność 2 października; brakujące można uzupełnić do 18:50 tego dnia. 3 października atrakcje pozostają czynne, ale nie zdobywa się pieczętek uprawniających do złotego stempla.
5. W razie utraty lub uszkodzenia paszportu odtworzenie zaliczeń jest możliwe tylko w zakresie wiarygodnie potwierdzonym przez Obsługę. Nie powoduje zwiększenia dziennej puli złotych stempli.

4 Złoty stempel i Meet&Greet

1. Złote stemple wydaje animatorka przy scenie 1 i 2 października w godzinach 11:00–19:00. Pula wynosi 250 Uczestników każdego z tych dni, łącznie maksymalnie 500 osób. Jedna osoba może uzyskać jeden złoty stempel w całej akcji.
2. Stempel otrzymuje Uczestnik, który okaże kompletny paszport i znajdzie się wśród pierwszych 250 osób skutecznie zweryfikowanych tego dnia. Decyduje kolejność zgłoszenia z kompletem w punkcie przy scenie, a nie godzina zdobycia ostatniej zwykłej pieczętki. Sam komplet nie rezerwuje miejsca w puli.
3. Po wyczerpaniu puli 1 października można zgłosić się ponownie 2 października od 11:00 z tym samym kompletnym paszportem, w ramach nowej puli 250 osób. Nie ma automatycznej rezerwacji ani przeniesienia miejsca w kolejce. Po wyczerpaniu puli 2 października nie ma kolejnego dnia wydawania stempli; 3 października złote stemple nie są wydawane.
4. Meet&Greet z Czajnikiem odbywa się 3 października w godzinach 14:00–17:00. Oryginalny paszport ze złotym stemplem uprawnia jego posiadacza do wejścia do kolejki z pierwszeństwem. Należy okazać go Obsłudze; po wykorzystaniu jest oznaczany. Opiekun towarzyszący dziecku nie potrzebuje odrębnego stempla, lecz nie uzyskuje przez to osobnego spotkania. Jedno dziecko może mieć jednego opiekuna w strefie kolejkowej podczas Meet&Greet.
5. W terminie wskazanym przez prowadzącego Organizator może dopuścić również osoby bez złotego stempla. Pierwszeństwo osób ze złotym stemplem zostaje zachowane przy kierowaniu kolejnych osób do spotkania. Obsługa wyznacza odpowiednie kolejki i przejścia.
6. Stempel nie wyznacza konkretnej godziny ani nie gwarantuje spotkania przy spóźnieniu lub przerwaniu wydarzenia z przyczyn bezpieczeństwa. Organizator planuje obsługę posiadaczy stempli w czasie spotkania. Paszport nie uprawnia do wejścia po zakończeniu Meet&Greet ani do dodatkowych świadczeń niewskazanych w regulaminie.

5 Challenge SPORT

5.1 Wspólne warunki sportowe

1. Na każdym stanowisku ćwiczy jednocześnie jedna osoba. Uczestnik czeka na instruktą i sygnał startu, używa sprzętu zgodnie z przeznaczeniem oraz natychmiast kończy próbę na polecenie Obsługi. Obowiązują parametry dopuszczenia wynikające z instrukcji urządzenia, podane przy stanowisku.

2. Uczestnik i Opiekun oceniają możliwość bezpiecznego wykonania zadania. Przy złym samopoczuciu, urazie lub znanym przeciwwskazaniu nie wolno rozpoczynać próby. O ograniczeniu istotnym dla wykonania zadania należy poinformować Obsługę bez podawania diagnozy. Obsługa nie dokonuje oceny medycznej.
3. Należy zabezpieczyć włosy i luźne części odzieży, zdjąć przedmioty mogące zahaczyć o sprzęt i odłożyć telefon. Obuwie musi umożliwiać stabilny ruch. Zabronione jest jedzenie, picie i żucie gumy podczas próby.
4. W uzasadnionym przypadku, np. niepełnosprawności, choroby lub innego ograniczenia wykluczającego bezpieczne wykonanie zadania przez dziecko, Obsługa może dopuścić wykonanie go przez pełnoletniego Opiekuna albo inną pełnoletnią osobę wskazaną przez Opiekuna. Zastępca musi spełniać wymagania urzędnika. Prawidłowa próba jest zaliczana do paszportu dziecka; nie jest to dodatkowa próba dorosłego na własny stempel.
5. Jeżeli zastępstwo nie jest możliwe, koordynator uzgadnia bezpieczny wariant równoważny.

5.2 Złapka

Zadanie polega na chwytaniu palczek zwalnianych przez mechanizm. Przed startem Obsługa wskazuje liczbę palczek do złapania i liczbę prób. Nie wolno dotykać mechanizmu, szarpać elementów ani łapać palczek poza wyznaczoną strefą.

5.3 Cash Tube czyli wiromat

Uczestnik zbiera wskazane wydruki unoszone podmuchem powietrza; kryterium i czas podaje Obsługa. Do kabiny wchodzi się i wychodzi po wyłączeniu urządzenia. Nie wolno blokować nawiewów, dotykać części technicznych ani wkładać kuponów do ust. Kupony są rekwizytami zadania; nie stanowią pieniędzy ani samodzielnego przyrzeczenia nagrody.

5.4 Drażek obrotowy

Zadanie polega na utrzymaniu zwisu na drażku przez czas podany przed próbą, z uwzględnieniem dopuszczonego wariantu. Obowiązuje chwyt obiema dłońmi, materac i asekuracja zgodna z instrukcją sprzętu. Nie wolno wykonywać przewrotów, bujać się ani wspinać po konstrukcji. Uczestnik może zakończyć próbę w każdej chwili; zejście odbywa się według wskazówek Obsługi.

5.5 Jump Challenge

Uczestnik wykonuje wyskok i dotyka znacznika miernika naklejką zgodnie z celem podanym przed próbą. Nie wolno chwycić miernika ani się na nim podciągać. Start, lądowanie i ewentualny rozbieg odbywają się wyłącznie w oznaczonej, pustej strefie.

6 Challenge SMAKI

6.1 Opiekun i informacje o alergenach

1. Dziecko zgłasza się z Opiekunem, który pozostaje przy stanowisku przez całą aktywność. Przed degustacją lub kontaktem z produktami Opiekun podpisuje formularz dotyczący braku znanych przeciwwskazań alergicznych do udziału w atrakcji.

2. Przy znanej alergii, nietolerancji, przeciwwskazaniu lub niepewności co do składu dziecko nie spożywa danej próbki ani nie dotyka produktu mogącego mu zaszkodzić. Można skorzystać z równoważnego zadania bez spożywania i kontaktu z żywnością, ocenianego przez Obsługę i zaliczanego pieczętą.

3. Obsługa nie zbiera wykazu chorób ani dokumentacji medycznej.

4. Obowiązuje higiena rąk, czyste przybory i indywidualne naczynia; nie wolno współdzielić kubków ani odkładać nadgryzionych produktów. Degustacje nie polegają na jedzeniu lub picu na czas. Uczestnik może odmówić próbowania i przerwać udział. Nie podaje się dzieciom alkoholu ani napojów energetycznych.

6.2 Taste Detective

Udział w atrakcji możliwy jest jednocześnie dla 3 osób. Uczestnik otrzymuje monoporcję w pojemniku z ukrytym oznaczeniem marki lub lokalu i wykonuje zadanie rozpoznania wskazane przez Obsługę, np. rozpoznaje danie lub składnik. Obsługa przed próbą określa liczbę poprawnych odpowiedzi potrzebnych do zaliczenia. Nie wolno wymieniać się porcjami. Składy dania dostępne są na stanowisku do wglądu.

6.3 Wyzwanie smakowe

Udział w atrakcji możliwy jest jednocześnie dla 3 osób. Uczestnik rozpoznaje smak lub rodzaj napoju podanego z oznaczonej numerem, zasłoniętej butelki do indywidualnego kubka. Napoje nalewa Obsługa; nie pije się bezpośrednio z butelek. Kryterium poprawnych odpowiedzi jest podawane przed próbą. Zasady alergiczne obowiązują również napoje i dodatki.

6.4 Mystery Box

Udział w atrakcji możliwy jest jednocześnie dla 3 osób, przy odrębnych skrzyniach lub otworach wskazanych przez Obsługę. Uczestnik rozpoznaje owoc lub warzywo dotykiem, bez zagłądania do wnętrza. Produkty nie są przeznaczone do jedzenia. Zakazane jest wkładanie głowy, siadanie na skrzyni i wyciąganie zawartości bez pozwolenia.

7 Challenge MODA

7.1 Zasady wspólne

Kolejność wejścia, liczbę osób, czas, instrukcje i kryteria zaliczenia określa Obsługa odpowiedzialna za stanowisko przed rozpoczęciem próby. Instrukcje muszą być zgodne z regulaminem, możliwościami technicznymi i bezpieczeństwem. Dziecko może przerwać zadanie w każdej chwili, bez przymusu pozostawania w ciemności lub pozowania.

7.2 Ciemnia

1. Zadanie polega na rozpoznaniu lub wykonaniu wskazanej czynności związanej z modą w zaciemnionym kubiku. Obsługa podaje cel i sposób wykonania, pokazuje wejście, wyjście oraz ustala sygnał zakończenia. Nie wolno biegać, wspinać się, przesuwać wyposażenia ani zasłaniać kamery.

2. Stanowisko jest nadzorowane.

3. Obsługa zapewnia możliwość natychmiastowego wyjścia i doświetlenia stanowiska. Drzwi nie są zaryglowane. Przy lęku, dezorientacji lub pogorszeniu samopoczucia zadanie jest przerywane, a dziecko przekazywane Opiekunowi.

7.3 AI Stickery

1. Uczestnik korzysta z fotobudki, wybiera dopuszczony efekt i odbiera wydruk naklejki. Sprzęt, fotografowanie i druk obsługuje personel albo Uczestnik zgodnie z jego instrukcją. Obowiązuje bieżąca organizacja stanowiska, w tym liczba wydruków i czas jednej sesji.

2. Zdjęcia i wygenerowane grafiki służą wyłącznie wykonaniu naklejki.

8 BILETY VIP

1. W dniach 1 i 2 października prowadzone są dzienne rankingi wyników w czterech wyzwaniach sportowych: Złapka, Cash Tube (wiromat), Drażek obrotowy oraz Jump Challenge. Wyniki rejestruje obsługa stanowisk w godzinach ich otwarcia, tj. 11.00–19.00, według zasad podanych przed przystąpieniem do wyzwania.
2. Uczestnik, który uzyska najlepszy wynik dnia w danym wyzwaniu, otrzymuje jedną wejściówkę VIP na Meet&Greet z Czajnikiem, odbywający się 3 października w godzinach 14.00–17.00. O przyznaniu nagrody decyduje końcowy ranking dnia.
3. Przyznawane są cztery wejściówki VIP dziennie — po jednej w każdym wyzwaniu — czyli łącznie osiem wejściówek dla ośmiu różnych osób w ciągu dwóch dni.
4. Jeden uczestnik może otrzymać tylko jedną wejściówkę VIP w całej akcji. Jeżeli osoba już nagrodzona zajmie pierwsze miejsce w kolejnym rankingu, nagrodę otrzymuje najwyżej sklasyfikowany uczestnik tego rankingu, który nie otrzymał dotychczas wejściówki VIP.
5. W przypadku jednakowych najlepszych wyników wygrywa uczestnik, który wcześniej uzyskał wynik odnotowany przez obsługę.
6. Przed przystąpieniem do rywalizacji obsługa informuje o sposobie ogłoszenia wyników, odbioru wejściówek oraz zakresie uprawnień VIP. Wynik uzyskany przez dorosłego wykonującego zadanie w zastępstwie dziecka może uprawniać dziecko do pieczętki, lecz nie jest uwzględniany w rankingu VIP.

9 Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

1. Organizator zapewnia właściwą organizację, sprawny sprzęt, instruktaż i nadzór nad stanowiskami. Obsługa może odmówić udziału lub przerwać próbę z konkretnej przyczyny bezpieczeństwa, niespełnienia wymagań urządzenia albo naruszenia regulaminu. Powód wyjaśnia Uczestnikowi lub Opiekunowi.
2. Nie dopuszcza się agresji, niszczenia wyposażenia, udziału pod wpływem alkoholu lub środków odurzających ani zachowań zagrażających innym. Osoba naruszająca zasady może zostać poproszona o opuszczenie stanowiska, a w razie poważnego zagrożenia – strefy wydarzenia.
3. Uczestnik odpowiada za zachowanie zgodne z instrukcjami. Opiekun sprawuje nadzór nad dzieckiem; odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez dziecko spoczywa na Opiekunie.

4. Organizator nie odpowiada za szkody wynikające wyłącznie z okoliczności, za które nie ponosi odpowiedzialności, w tym z samowolnego użycia sprzętu wbrew instrukcjom albo wyłącznej winy Uczestnika lub osoby trzeciej, za którą Organizator nie odpowiada.
5. Organizator nie przyjmuje rzeczy do przechowania. Uczestnik zabezpiecza własne przedmioty.
6. Uraz, pogorszenie samopoczucia lub podejrzenie reakcji alergicznej należy natychmiast zgłosić Obsłudze.

10 Zdjęcia reportażowe i wizerunek

1. Wydarzenie może być fotografowane w celu przygotowania relacji. Udział oznacza przyjęcie do wiadomości tej informacji, i zgodę na ewentualne utrwalanie wizerunku w celach reportażowych.
2. Ujęcia, w których osoba jest jedynie szczegółem całości, np. publicznej imprezy, mogą być rozpowszechniane w granicach art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim, z poszanowaniem dóbr osobistych oraz wymogów RODO.

11 Reklamacje i postanowienia końcowe

Zastrzeżenia można zgłaszać koordynatorowi podczas wydarzenia lub na kontakt Organizatora z części 1. Zgłoszenie powinno opisywać sytuację i wskazywać sposób odpowiedzi. Organizator odpowiada bez zbędnej zwłoki, nie później niż w 14 dni od otrzymania zgłoszenia. Reklamacja nie ogranicza ustawowych praw Uczestnika.

Zmiany organizacyjne są dopuszczalne z uzasadnionych przyczyn technicznych, bezpieczeństwa lub zdarzeń niezależnych od Organizatora. Są niezwłocznie ogłaszane na miejscu;