



REGULAMIN WYDARZENIA LARP

„Prawo i Krew” – Kroniki Kaedwen ed.2 10-13.09.2026

§1. Informacje ogólne

1. LARP „Prawo i Krew – Kroniki Kaedwen” jest nieoficjalnym wydarzeniem fabularnym inspirowanym uniwersum Wiedźmina.
 2. Wydarzenie nie jest powiązane z CD Projekt RED ani żadnymi podmiotami posiadającymi prawa do marki.
 3. Świat gry osadzony jest w realiach królestwa Kaedwen, a jego klimat nawiązuje do świata znanego z książek Andrzeja Sapkowskiego.
 4. Wydarzenie odbędzie się w dniach **10–13 września** na terenie **Rancza Smyczyna, Smyczyna 64-111**.
 5. Udział w wydarzeniu możliwy jest wyłącznie dla osób pełnoletnich.
 6. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Łapa Niedźwiedzia.
 7. Każdy uczestnik, zgłaszając swój udział, potwierdza zapoznanie się z regulaminem oraz zobowiązuje się do jego przestrzegania.
-

§2. Tematyka gry i mechanizmy bezpieczeństwa

1. W trakcie gry mogą pojawić się trudne tematy fabularne, takie jak rasizm między rasami fantasy, brutalność wojenna, konflikty polityczne, motywy przemocy oraz wątki związane z seksualnością.

2. Wszystkie elementy trudnych treści funkcjonują wyłącznie w kontekście fabularnym i stanowią część narracji świata gry.
 3. Na wydarzeniu obowiązywać będzie mechanizm bezpieczeństwa pozwalający uczestnikom przerwać scenę, obniżyć jej intensywność lub zasignalizować dyskomfort.
 4. Szczegółowe zasady działania mechanizmów bezpieczeństwa oraz wytyczne dotyczące odgrywania scen trudnych zostaną opisane w **zasadach gry** na stronie projektu udostępnionym przed wydarzeniem.
 5. Priorytetem wydarzenia jest bezpieczeństwo i komfort uczestników, a każda osoba ma prawo odmówić udziału w scenie wywołującej dyskomfort bez konieczności podawania powodów.
-

§3. Zgłoszenia i składki

1. Uczestnictwo w wydarzeniu wymaga przesłania zgłoszenia do organizatora oraz uzyskania jego akceptacji.
2. Po akceptacji zgłoszenia i otrzymaniu potwierdzenia, uczestnik ma 2 tygodnie na uiszczenie składki w wysokości **550 zł** na konto **81 1140 2004 0000 3702 7890 9840** w tytule wpisując **LARP - IMIĘ I NAZWISKO**
3. Składka przeznaczona jest na pokrycie kosztów organizacji wydarzenia, zaplecza technicznego, scenografii, obsługi fotograficznej, logistyki oraz elementów fabularnych.
4. Rezygnacja z udziału w wydarzeniu może zostać zgłoszona do dnia **20.04.2026** - organizator może rozpatrzyć częściowy zwrot składki po potrąceniu kosztów operacyjnych.
5. Po dniu **20.05.2026** składka nie podlega zwrotowi niezależnie od przyczyny rezygnacji.

6. Osoby usunięte z wydarzenia z powodu naruszenia regulaminu lub zasad bezpieczeństwa tracą prawo do zwrotu składki.
 7. W przypadku odwołania wydarzenia z przyczyn niezależnych od uczestników organizator poinformuje o dalszych decyzjach dotyczących składek.
-

§4. Teren wydarzenia i zasady immersji

1. Wydarzenie odbywa się w formule terenowej na obszarze rancza oraz terenów przyległych między innymi pobliskiego lasu.
 2. Na terenie gry obowiązuje podział na strefy fabularne (IN-GAME) oraz strefy odpoczynku (OFF-GAME).
 3. W strefach OFF-GAME dopuszczone jest korzystanie ze współczesnych przedmiotów i prowadzenie rozmów poza światem gry.
 4. Stroje uczestników powinny być inspirowane estetyką świata Wiedźmina oraz realiami królestwa Kaedwen.
 5. Organizator ma prawo zwrócić uwagę osobie, której strój znacząco odbiega od klimatu wydarzenia lub narusza immersję.
-

§5. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność uczestników

1. Każdy uczestnik bierze udział w wydarzeniu na własną odpowiedzialność.
2. Uczestnicy zobowiązani są do dbania o bezpieczeństwo swoje oraz innych osób.
3. W sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia gra może zostać natychmiast przerwana decyzją organizatora lub Mistrzów Gry.

4. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń organizatorów oraz obsługi wydarzenia.
-

§6. Odpowiedzialność cywilna

1. Uczestnik ponosi odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone z jego winy na terenie wydarzenia.
 2. Dotyczy to w szczególności zniszczenia mienia organizatora, właściciela lokacji lub innych uczestników.
 3. Osoba odpowiedzialna za powstanie szkody może zostać zobowiązana do pokrycia kosztów naprawy lub odtworzenia mienia.
 4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prywatne przedmioty pozostawione bez nadzoru.
-

§7. Alkohol, używki i zachowanie

1. Spożywanie alkoholu dozwolone jest wyłącznie w sposób odpowiedzialny i nienaruszający klimatu wydarzenia.
 2. Podawanie alkoholu bez wiedzy i zgody drugiej osoby jest zabronione.
 3. Nadużywanie alkoholu lub stosowanie środków odurzających może skutkować natychmiastowym usunięciem z wydarzenia bez prawa do zwrotu składki.
-

§8. Rekwizyty i bezpieczeństwo fizyczne

1. Do gry dopuszczone są wyłącznie bezpieczne rekwizyty LARP-owe zaakceptowane przez organizatora.
 2. Zabronione jest wnoszenie prawdziwej broni lub niebezpiecznych narzędzi lub innych, niezatwierdzonych wcześniej elementów stroju lub rekwizytów.
 3. Organizator ma prawo wycofać dowolny element wyposażenia z gry, jeśli uzna go za potencjalnie niebezpieczny.
-

§9. Media i wizerunek

1. Podczas wydarzenia mogą być wykonywane zdjęcia i nagrania.
 2. Uczestnik, biorąc udział w wydarzeniu, wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku w materiałach promocyjnych wydarzenia.
 3. Każda osoba ma prawo zgłosić prośbę o usunięcie materiałów z jej udziałem.
-

§10. Zmiany w wydarzeniu

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmiany w przebiegu wydarzenia wynikające z działania siły wyższej.
 2. Do sytuacji siły wyższej zalicza się w szczególności warunki pogodowe, decyzje administracyjne, ograniczenia sanitarne lub inne zdarzenia niezależne od organizatora.
 3. W takich przypadkach organizator może zmienić termin, formę lub zakres wydarzenia.
-

§11. Usunięcie z wydarzenia

1. Organizator ma prawo usunąć uczestnika z wydarzenia w przypadku naruszenia regulaminu.
 2. Dotyczy to w szczególności stwarzania zagrożenia dla innych, agresywnego zachowania lub niestosowania się do poleceń organizatora.
 3. Osobie usuniętej z wydarzenia nie przysługuje zwrot składki.
-

§12. Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje wszystkich uczestników wydarzenia.
 2. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.
-

§13. Zmiany regulaminu

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie wynikających z potrzeb organizacyjnych, bezpieczeństwa wydarzenia lub sytuacji niezależnych od organizatora.
2. Zmiany regulaminu mogą zostać wprowadzone także w trakcie przygotowań do wydarzenia, jeżeli będzie to konieczne dla zapewnienia bezpieczeństwa uczestników lub prawidłowego przebiegu gry.
3. Informacje o zmianach publikowane będą poprzez:
 - profil Stowarzyszenia Łapa Niedźwiedzia **LUB**
 - wydarzenie na Facebooku **LUB**
 - oficjalny profil na Instagramie.
4. Wystąpienie zgłoszenia jest równoznaczne z automatyczną akceptacją niniejszego regulaminu, zasad wydarzenia oraz wszystkich założeń organizacyjnych związanych z LARP-em „Prawo i Krew – Kroniki Kaedwen”.