

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

pt. „Tajemnica Zaginionego Rękopisu”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Gminna Biblioteka Publiczna w Koźbieli
2. Gra miejska organizowana jest w ramach realizacji projektu BLISKO:
biblioteka | lokalność | integracja | społeczność | kooperatywa | oddolność
“Droga do biblioteki jest BLISKO”
Dofinansowano ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach realizacji Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0 na lata 2021-2025.

3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów na terenie Gminy Koźbiel oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra miejska „Tajemnica Zaginionego Rękopisu” odbędzie się 22 września 2024 w Koźbieli w godzinach 14:00 - 17:00.
2. Celem Gry pt. „Tajemnica Zaginionego Rękopisu” jest przybliżenie historii Koźbieli, związanych z nią lokalnych opowieści oraz tradycji.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują wskazówki, które pozwolą im zdobyć informację dotyczące rozwiązania zagadki zaginionego rękopisu. Gracze muszą przejść całą trasę Gry, wykonać wszystkie zadania oraz zdobyć elementy hasła, niezbędne do zakończenia Gry. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed ich rozpoczęciem.
4. Gra przeznaczona jest dla zespołów liczących od 2 do 6 osób, osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze tylko pod opieką osoby dorosłej.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, i innych pojazdów silnikowych.
6. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
7. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.

8. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po terenie gminy Kołbiel na własną odpowiedzialność, a nieletni muszą pozostawać pod opieką dorosłych.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania Gry.
10. Podczas Gry Miejskiej każdy Zespół musi posiadać telefon komórkowy za pośrednictwem, którego może otrzymywać informacje od Organizatora. Numer tego telefonu Zespół musi podać Organizatorowi przed rozpoczęciem Gry.
12. Telefon komórkowy powinien być również wyposażony w możliwość dostępu do Internetu oraz aplikację pozwalającą na odczytanie kodów QR.
13. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
15. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania gry miejskiej, w przypadku niesprzyjających warunków pogodowych.
17. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry Miejskiej, a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Gry Miejskiej oraz dokonania wyboru zwycięzców Gry Miejskiej, Organizator powoła Komisję Gry Miejskiej. W skład Komisji Gry Miejskiej wejdą osoby oddelegowane przez organizatora.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie oraz rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 6 osób.
2. Zgłoszenia i rejestracji należy dokonywać:
 - Osobiście w Gminnej Bibliotece Publicznej w Kołbieli od dnia 09 września 2024 do wyczerpania ilości pakietów startowych– wypełniając formularz i podając niezbędne dla Organizatora informacje.
 - Mailowo na maila: biblioteka-kultura@kolbiel.pl wraz z załączonymi wypełnionymi dokumentami dostępnymi na stronie Organizatora
 - O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze, ale tylko wyłącznie pod opieką dorosłego.
4. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków

Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zdania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.

5. Poprzez rejestrację i udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.
- dane osobowe (imię, nazwisko, wiek, adres e-mail, telefon,) uczestników Gry Miejskiej będą przetwarzane w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Gry Miejskiej przy zachowaniu zasad określonych w przepisach o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych jest Organizator.

6. Dane osobowe będą przechowywane przez Gminną Bibliotekę Publiczną w Koźbiewie

(Administradora) przez okres niezbędny do zrealizowania uprawnienia lub spełnienia obowiązku wynikającego z przepisu prawa, nie dłużej niż 5 lat po wygaśnięciu wszelkich roszczeń i zobowiązań obu stron wynikających z tych przepisów.

- Istnieje możliwość żądania:
- dostępu do treści swoich danych - w granicach art. 15 RODO,
- ich sprostowania – w granicach art. 16 RODO,
- ich usunięcia - w granicach art. 17 RODO,
- ograniczenia przetwarzania - w granicach art. 18 RODO,
- przenoszenia danych - w granicach art. 20 RODO,
- wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pana/Pani danych osobowych opartego na art. 6 ust. 1 lit. f) RODO - w granicach art. 21 RODO. Realizacja praw, o których mowa powyżej może odbywać się poprzez wskazanie swoich żądań przesłane Administratorowi na adres e-mail: Aleksander.jaszczolt@fzj-solution.pl

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Każda drużyna, której uda się prawidłowo rozwiązać wszystkie zadania i dotrzeć do punktu końcowego Gry otrzyma nagrodę za wzięcie udziału w wydarzeniu.

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej 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 wprowadzania zmian w regulaminie.