

**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ**  
**pt. „Tajemnica zaginionego Skarbu Chełmka”**  
**16 września 2023r.**

**§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej Biblioteka Publiczna MOKSiR w Chełmku we współpracy z Karol Baranowski Wizje Przyszłości.
2. Gra miejska organizowana jest w ramach realizacji zadania “Biblioteka BLISKO nas”- Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0 na lata 2021-2025
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Chełmek oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

**§ 2. Zasady Gry**

1. Gra Miejska „Tajemnica zaginionego Skarbu Chełmka” odbędzie się 16 września 2023 w Chełmku w godzinach 10:00 - 13:00.
2. Celem Gry pt. „Tajemnica zaginionego Skarbu Chełmka” jest przybliżenie historii miasta Chełmek, a także postaci z szeroko pojętej literatury.
3. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują wskazówki, które pozwolą im zdobyć informację dotyczące rozwiązania zagadki ukrycia skarbu Baty. Gracze muszą przejść całą trasę Gry, wykonać wszystkie zadania oraz zdobyć rekwizyty, niezbędne do zakończenia Gry. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed ich rozpoczęciem.
4. Gra przeznaczona jest dla osób dorosłych, osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze tylko pod opieką osoby dorosłej lub za zgodą pisemną dostarczoną do siedziby biblioteki przed rozpoczęciem gry.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
7. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
8. 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.
9. Charakter imprezy powoduje, że Zespoły poruszają się po terenie miasta na własną odpowiedzialność, a nieletni za zgodą wyrażoną na piśmie.
10. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry.
11. 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. Podczas gry miejskiej uczestnicy wezmą udział w konkursie, który nie wymaga osobnego zgłoszenia:  
Projekt butów przyszłości, czyli jak według uczestników gry będą wyglądały buty za 100 lat? Projekty można przygotować wcześniej i przynieść do oceny Komisji konkursowej gry, albo stworzyć na miejscu podczas gry miejskiej. Komisja konkursowa wybierze i ogłosi zwycięzców w dniu gry miejskiej tj. 16 września 2023.
18. 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.  
Do Gry może zgłosić się maksymalnie 15 Zespołów
2. Zgłoszenia i rejestracji należy dokonywać:
  - pod adresem mailowym [biblioteka@chelmek.pl](mailto:biblioteka@chelmek.pl) do soboty 16 września 2023 do godziny 8:30  
W treści maila należy podać liczbę członków zespołu, wiek uczestników oraz kontakt telefoniczny przynajmniej do jednej osoby z zespołu.
  - osobiście lub telefonicznie w Biblioteka Publiczna MOKSiR w Chełmku, Aleja Parkowa 16, tel. 33 846 13 36. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
3. W dniu Gry (16.09) do godz. 09:30 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się Biblioteka Publiczna MOKSiR w Chełmku, Aleja Parkowa 16
4. W dniu Gry o godz. 09:55 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, sposobu oceniania, itp.)
5. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze, ale tylko wyłącznie za pisemną zgodą osoby dorosłej.
6. 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.
7. 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.

8. Dane osobowe będą przechowywane przez Biblioteka Publiczna MOKSiR w Chełmku (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: [domkultury1@vp.pl](mailto:domkultury1@vp.pl)

#### **§ 4. Zwycięzcy Gry**

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 13.00. Zespoły, które do tego czasu nie zakończą Gry, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym, po dotarciu do niego wszystkich Zespołów.
2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który najszybciej rozwiąże zagadkę ukrycia skarbu i odwiedzi wszystkie Punkty Kontrolne.
3. Dla zwycięskiego Zespołu przewidziane są nagrody rzeczowe, które zostaną wręczone dnia 16.09.2023 r.
4. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.

#### **§ 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.