

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

pt. „Tajemnice Chełmka”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej jest Biblioteka Publiczna MOKSiR w Chełmku we współpracy z Justyną Pokładnik pomysłodawczynią inicjatywy.
2. Gra miejska organizowana jest w ramach realizacji zadania “Biblioteka BLISKO nas”- inicjatywa oddolna” Przystanek wyobraźnia 2.0” 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 „Tajemnice Chełmka” odbędzie się 14 września 2024 w Chełmku o godzinie 10:00
2. Zadaniem Uczestników gry jest odnalezienie ukrytych w przestrzeni Chełmka (na terenie biblioteki, Parku i Stawów w Chełmku) kodów QR. Kody QR należy zeskanować za pomocą tabletu lub telefonu i wykonać quiz lub rozwiązać zagadkę, która wyświetli się na ekranie. Zadań jest 7. Na końcu każdego zadania uczestnik otrzyma wskazówki dotyczące kolejnego punktu gry. Gra kończy się na Stawach w Chełmku.
3. 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.
4. Udział w Grze jest bezpłatny.
5. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów 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 miasta na własną odpowiedzialność, a nieletni za zgodą wyrażoną na piśmie.
9. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną 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. Numer telefonu zostanie usunięty po zakończeniu gry i rozdaniu upominków.

11. Telefon komórkowy powinien być również wyposażony w możliwość dostępu do Internetu oraz aplikację pozwalającą na odczytanie kodów QR.
12. 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.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
14. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.
15. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania gry miejskiej, w przypadku niesprzyjających warunków pogodowych.

§ 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 7 Zespołów

2. Zgłoszenia i rejestracji należy dokonywać:

- pod adresem mailowym biblioteka@chelmek.pl do piątku 6 września 2024 r do godziny 17.00. W treści maila należy podać liczbę członków zespołu, wiek uczestników oraz kontakt telefoniczny przynajmniej do jednej osoby z zespołu.
- osobiście lub telefonicznie w Bibliotece Publicznej 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 (14.09) do godz. 09:30 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się w Bibliotece Publicznej MOKSiR w Chełmku, Aleja Parkowa 16

4. W dniu Gry o godz. 09:55 odbędzie się odprawa uczestników (tj. wyjaśnienie zasad gry, itp.)

5. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze, ale tylko wyłącznie na piśmie za zgodą osoby dorosłej .

6. 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.

7. 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

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu około godziny 12 .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 zagadki i dotrze do punktu gry wskazanego w ostatnim quizie. W punkcie będzie na zwycięzców oczekiwał Organizator.
3. Dla zwycięskiego Zespołu biorącego udział w konkursie przewidziane są nagrody rzeczowe, które zostaną wręczone dnia 14.09.2024 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.