

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „ZŁAP ZA SŁÓWKO!”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem gry miejskiej „Złap za słówko!” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra powstała w ramach projektu „Fabryka języka”, dofinansowanego dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury Ojczysty – dodaj do ulubionych. Edycja 2024”.
3. Celem gry jest zainteresowanie uczestników językiem polskim, zainicjowanie refleksji nad nim, podkreślenie społecznej funkcji języka, jego roli w tworzeniu relacji społecznych oraz w procesie socjalizacji.
4. Gra przeprowadzona zostanie 28 września 2024 roku w przestrzeni miejskiej.
5. Liczba uczestników jest nieograniczona. W grze udział wziąć mogą Gracze indywidualni powyżej 16. roku życia oraz Drużyny. Drużyna musi się składać z minimum 2 osób, maksymalnie 4. Gracze niepełnoletni muszą przedstawić w punkcie startowym podpisaną przez rodzica lub opiekuna prawnego zgodę na udział w wydarzeniu.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
8. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w grze jeśli stwierdzi, że ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
10. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie gry.

II. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Drużyny startują z Biblioteki Centralnej MBP przy ul. Kościuszki 17. Punkt startowy jest czynny od 9.30 do 10.30 (pobieranie materiałów do gry).
2. Zadaniem uczestników jest odwiedzenie jak największej liczby punktów gry oraz wykonanie zadań.

3. Za każde wykonane zadanie uczestnicy mogą otrzymać od 0 do 5 punktów.
4. Członkowie danego zespołu poruszają się razem. Aby przystąpić do zadania, w danym punkcie gry zespół musi pojawić się w pełnym składzie.
5. Po trasie gry zespoły poruszają się w dowolny sposób (pieszo, rowerem, samochodem bądź komunikacją miejską). Organizatorzy zalecają jednak poruszanie się pieszo - punkty gry znajdują się w niewielkich odległościach od siebie. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. W czasie gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.

III. UCZESTNICY GRY

1. Warunkiem uczestnictwa w grze jest rejestracja gracza indywidualnego lub zespołu liczącego od 2 do 4 osób.
2. Rejestracji dokonać można do dnia 26 września 2024 roku (do godz. 12.00), wysyłając e-mail na adres instrukcyjny@biblioteka.gliwice.pl lub dzwoniąc pod nr 32 238 26 24 oraz w dniu rozgrywki do godz. 10.30 w punkcie startowym (Biblioteka Centralna, ul. Kościuszki 17).
3. Członkiem każdego z zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w grze tylko pod opieką osób dorosłych.
4. Uzupelnienie formularza zgłoszeniowego i przystąpienie do gry jest równoznaczne z:
 - a. akceptacją regulaminu gry,
 - b. wyrażeniem zgody na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronie internetowej Organizatora i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek gracza.

IV. PRZEBIEG GRY

1. Miejscem startu jest Biblioteka Centralna MBP, ul. Kościuszki 17.
2. Trasa wynosić będzie ok. 4 km.
3. Każdy z Graczy / Drużyn otrzyma na starcie kartę gry i mapę z trasą.
4. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań w punktach gry.
5. Grę uznaje się za zaliczoną, kiedy Gracz / Drużyna pokona całą trasę, wykonując wszystkie zadania w punktach kontrolnych.

V. ZWYCIĘZCY GRY

1. Gra kończy się o godzinie 13.00. Do tego czasu drużyny mogą oddawać karty gry w punkcie zakończenia gry w sali wystawowej Biblioteki Centralnej, przy ul. Kościuszki 17. Ogłoszenie zwycięzców gry i wręczenie nagród nastąpi około godziny 13.30.
2. Zwycięzcy gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych punktach. Zwycięzcą gry zostanie zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwa lub więcej zespołów otrzyma równą liczbę punktów, przystąpią one do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatora.

2. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.

VII. KLAUZULA INFORMACYJNA

1. Uczestnicy, biorący udział w grze, udzielają Organizatorowi nieodwołalne, nieograniczone czasowo i nieodpłatne prawo do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.
2. Podanie danych osobowych przez uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w grze.
3. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO) Organizator informuje, że:
 - a. Administratorem danych osobowych uczestników jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach z siedzibą przy ul. Kościuszki 17, 44-100 Gliwice.
 - b. W sprawach ochrony danych osobowych informacji udziela Inspektor Ochrony Danych, e-mail: iod@biblioteka.gliwice.pl.
 - c. Dane będą przetwarzane w celach niezbędnych do prawidłowego przebiegu gry oraz komunikacji z Organizatorem.
 - d. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 - e. Dane osobowe nie będą transferowane do państw trzecich, organizacji międzynarodowych, nie będą również podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
 - f. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres i w zakresie realizacji gry, a po jej zakończeniu przez okres i w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń.
 - g. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza / Drużyny.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki, a także na starcie gry.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.