

## REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„Tonące miasto - przeklęte miejsca ziemi raciborskiej”

### § 1. Organizatorzy

1. Organizatorem gry miejskiej „Tonące miasto - przeklęte miejsca ziemi raciborskiej” (zwanej dalej Grą) jest Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Ryszarda Kincla w Raciborzu przy ul. Kasprowicza 12 (zwana dalej Organizatorem).
2. Gra realizowana będzie w ramach projektu „Pozytywnie zaBOOKowani” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z funduszu Promocji Kultury.
3. Fundatorem nagród jest Organizator.
4. Celem gry jest propagowanie czytelnictwa poprzez utrwalanie tożsamości kulturowej poprzez nawiązywanie do lokalnych podań i legend ludowych.
5. Gra jest drużynowa.

### § 2. Udział w Grze

1. Gra zostanie przeprowadzona w dwóch dniach: 3 i 10 września w godz. 10:00-16:00 na terenie centrum i dzielnic Raciborza.
2. Udział w Grze jest bezpłatny i dobrowolny.
3. W Grze mogą wziąć udział osoby powyżej 13 roku życia (zwani dalej Uczestnikami).
4. Drużyny są 2-6 osobowe. **Przynajmniej 1 osoba w drużynie musi być pełnoletnia.** Osoba pełnoletnia w drużynie odpowiada za przestrzeganie regulaminu Gry oraz za bezpieczeństwo swojej drużyny podczas trwania Gry.
5. W Grze uczestniczyć będzie maksymalnie 30 drużyn. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Drużyny – wypełnienie karty zapisu (załącznik). O udziale w grze decyduje kolejność zapisów.
6. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w Grze opieki medycznej.
7. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 30 czerwca 2022 r. w każdej filii i oddziale Biblioteki.

### § 3. Przebieg Gry

1. Pierwszy etap gry odbędzie się 3 września 2022 r. w godzinach od 10:00 - 16:00 . Drugi etap przeprowadzony będzie 10 września 2022 r. w godzinach 10:00 - 16.00. Po tym terminie drużyny zobowiązane są niezwłocznie udać się na metę Gry. Lokalizacja punktu startowego zostanie wysłana do zapisanych drużyn drogą mailową wraz z instrukcjami pierwszego zadania.
2. Przed rozpoczęciem Gry każda drużyna otrzyma od Organizatora Instrukcję Gry oraz Kartę Drużyny.
3. Każda drużyna musi posiadać sprawnie działający telefon komórkowy, za pośrednictwem którego będzie mogła (w razie konieczności) skontaktować się z Organizatorem i/lub otrzymać od niego wskazówki.
4. Drużyny będą wykonywać zadania, za które będą przyznawane punkty. Każda drużyna będzie musiała odszukać przedmioty, które będą niezbędne do zakończenia gry.
5. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania mogą się poruszać wyłącznie pieszo. Wyjątkiem są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać ze wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.

6. Zakazane jest rozdzielanie się członków drużyny - w każdym punkcie kontaktowym liczba uczestników w drużynie będzie weryfikowana z liczbą graczy oznaczoną na Karcie. W razie niezgodności drużyna może zostać zdyskwalifikowana.
7. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo wykluczyć drużynę z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
8. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności.

#### § 4. Wyłanianie zwycięzców i nagrody

1. Wygrywa Zespół, który jako pierwszy dotrze na metę z kompletem rozwiązanych zadań, rekwizytami odebranymi na trasie oraz zdobędzie jak największą ilość punktów.
2. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały zdobyte przez drużynę punkty. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 10 września 2022 r. ok. godz. 17.30 na mecie Gry.

#### § 5. Przetwarzanie danych osobowych

Zgodnie z art. 13 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 (zwanym dalej RODO), Organizator informuje, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Ryszarda Kincla w Raciborzu, ul. Jana Kasprowicza 12, 47-400 Racibórz.
2. W sprawach ochrony danych osobowych informacji udziela Inspektor Ochrony Danych, e-mail: [iodo@biblrac.pl](mailto:iodo@biblrac.pl).
3. MiPBP zbiera następujące dane: **imię, nazwisko, nr telefonu kontaktowy, adres e-mail, wizerunek uczestników.**
4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu organizacji, przeprowadzenia, dokumentacji, ogłoszenia wyników i promocji konkursu. Dane w postaci wizerunku przetwarzane będą w celach dokumentacyjnych, edukacyjnych i promocyjnych, będą rozpowszechniane bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez zamieszczanie fotografii, filmów i nagrań dźwiękowych w mediach wewnętrznych prowadzonych przez Organizatora oraz w mediach zewnętrznych.
5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do wzięcia udziału w imprezie.
6. Dane przetwarzane są na podstawie zgody uczestnika a, jeżeli to konieczne, jego rodzica lub opiekuna prawnego.
7. Dane mogą być udostępniane podmiotom upoważnionym na mocy przepisów prawa, podmiotom z którymi podpisano umowę powierzenia danych oraz innym podmiotom w celach wydawniczych lub publikacji w serwisach osób trzecich, z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie i filmy w publikacjach osób trzecich mogą jedynie ilustrować informacje o działalności prowadzonej przez Organizatora, a ich wykorzystywanie w innym kontekście nie jest dozwolone.
8. Dane mogą być transferowane do państw trzecich (m.in. do USA w przypadku umieszczenia relacji z wydarzenia na Facebooku czy Youtube oraz USA, Chin i Singapuru w przypadku TikToka) oraz organizacji międzynarodowych. O tym, jak biblioteka przetwarza dane osobowe w związku z prowadzeniem fanpage'a na Facebooku i kanału na

Youtube oraz na platformie TikTok, można dowiedzieć się na stronie [www.biblrac.pl](http://www.biblrac.pl) w zakładce *ABC Czytelnika/Przewarzenie danych osobowych*.

9. Dane nie będą podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
10. Dane będą przetwarzane do momentu zakończenia imprezy i działań promocyjno-marketingowych z nią związanych, chyba że przepisy prawa stanowią inaczej. Dane w postaci wizerunku będą przetwarzane do momentu cofnięcia zgody.
11. Uczestnikowi przysługuje prawo do dostępu, aktualizacji, sprostowania, usunięcia oraz ograniczenia przetwarzania. W sprawach spornych przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych). W przypadkach, w których przetwarzanie odbywa się na podstawie wyrażonej zgody, Uczestnikowi przysługuje prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem

#### § 5. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników Gry oraz przestrzeganie regulaminu odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do utrwalania przebiegu imprezy w formie zapisu fotograficznego, filmowego oraz dźwiękowego w celach dokumentacyjnych, edukacyjnych i promocyjno-marketingowych.
3. Regulamin znajduje się na stronie internetowej biblioteki, także do wglądu w siedzibie głównej oraz w każdej filii Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej im. Ryszarda Kincla w Raciborzu.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.