

**REGULAMIN INTEGRACYJNEJ GRY TERENOWEJ
„DROGA MAZURÓW DO NIEPODLEGŁOŚCI”,
która odbędzie się w ramach zadania
” ŚLADAMI MAZURSKIEJ NIEPODLEGŁOŚCI”**

§ 1. ORGANIZATOR

1. Głównym organizatorem Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Szczytnie.
2. Gra odbędzie się w ramach zadania dofinansowanego ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017 – 2022 w ramach Programu Dotacyjnego „Koalicje dla niepodległej”
3. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie punktów z zadaniami na terenie miasta Szczytno oraz wszystkie inne czynności związane z prawidłowym przebiegiem gry.

§ 2. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Gra przeznaczona jest dla drużyn utworzonych z rodziną lub znajomymi. Za osoby niepełnoletnie uczestniczące w Grze odpowiadają rodzice lub opiekunowie prawni.
2. Uczestnik powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
3. Organizator nie zapewnia opieki medycznej uczestnikom.
4. Gra toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego też uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności.
5. Poprzez zgłoszenie swojego udziału w grze uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) warunki określone w Regulaminie Gry,
 - b) opublikowanie w mediach, Facebooku i stronie internetowej Organizatora oraz w Biurze Programu Niepodległa wizerunku uczestnika.
 - c) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry

Klauzula informacyjna zgodnie z art. 13 RODO (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 r.)

1. Administratorem danych jest Miejska Biblioteka Publiczna w Szczytnie, ul. Polska 8, 12-100 Szczytno.
2. Kontakt z Inspektorem Danych Osobowych pod adresem e-mail: mbp@um.szczytno.pl
3. Celem przetwarzania danych jest kontakt z opiekunem grupy, upowszechnianie czytelnictwa i promocja działań biblioteki.

Podstawa prawna: dobrowolne wyrażenie zgody zgodnie z RODO art. 6 ust. 1 lit. a oraz ustawa o bibliotekach (tj. Dz.U. 2018 poz. 574)
4. Odbiorcy: Biuro Programu Niepodległa w Warszawie, prasa lokalna, Urząd Miejski w Szczytnie, Facebook – uzyskał certyfikat na mocy porozumienia Tarcza Prywatności UE/USA.
5. Dane osobowe są transferowane poza UE.
6. Okres przechowywania danych kontaktowych wynosi 1 miesiąc, zdjęć - do czasu ustania celu promocyjnego lub wycofania zgody.
7. Informujemy o prawie do żądania od administratora dostępu do danych osobowych dotyczących osoby, której dane dotyczą, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania lub o prawie do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także o prawie do przenoszenia danych.
8. Informujemy o prawie do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. Informujemy o prawie wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu ochrony Danych Osobowych.
10. Informujemy, że podanie danych jest dobrowolne i nie będą one profilowane.

§ 3. ZASADY GRY

1. Integracyjna gra terenowa zostanie przeprowadzona **28 września 2019 r.** w Szczytnie w **godz. 10.30 -12.30.**
2. Warunkiem udziału w Grze jest utworzenie drużyny liczącej 6 osób i zgłoszenie jej do Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczytnie do dnia **24 września 2019 r.**
3. Uczestnicy grają w 6 zespołach liczących po 6 osób każdy. Aby ukończyć Grę każda drużyna musi odwiedzić 6 punktów.
4. Drużyna otrzyma mapę z zaznaczonymi punktami, na której będą ukryte informacje i zagadki do rozwiązania w najbardziej znaczących pod względem kulturowym i historycznym miejscach naszego miasta związanych z walką o polskość Mazur.
5. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza z prawidłowo rozwiązanymi zagadkami przybędzie na spotkanie plenerowe, które odbędzie się na Plaży Miejskiej nad jeziorem Domowym Dużym w Szczytnie.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom Organizatorzy mają prawo wykluczyć z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna

§ 4. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW

1. W grze zwycięża Zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu o kolejności zdecyduje dogrywka.
2. Dla zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych Zespołów nagrody pocieszenia.
3. Odczytanie wyników i wręczenie nagród nastąpi podczas spotkania plenerowego na Plaży Miejskiej w Szczytnie.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Gry, formularz zgłoszeniowy znajdują się na stronie internetowej MBP w Szczytnie <http://mbp.miastoszczytno.pl/> i Facebooku oraz w wersji papierowej w Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczytnie.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie.