

REGULAMIN GRY TERENOWEJ ” ROZKODUJ SZCZYTNO W NOC BIBLIOTEK”

§ 1. ORGANIZATOR

1. Głównym organizatorem Gry Terenowej jest Miejska Biblioteka Publiczna w Szczytnie a współorganizatorem Urząd Miejski w Szczytnie.
2. 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 członkami rodziny 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 wizerunku uczestnika.
 - c) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry
6. Warunkiem udziału w wydarzeniu jest złożenie pisemnego oświadczenia:
 - a) stanie zdrowia związanego z wirusem COVID-19,
 - b) przekazaniu danych osobowych uczestnika (imię, nazwisko, nr telefonu) pod kątem ewentualnej konieczności udostępnienia **Powiatowej Stacji Sanitarno-Epidemiologicznej** (ul. Marii Skłodowskiej-Curie 8, 12-100 Szczytno) oraz **Głównemu Inspektorowi Sanitarnemu**
7. W pomieszczeniach zamkniętych obowiązuje zakrywanie ust i nosa oraz zachowanie dystansu minimum 1,5 metra.
8. Uczestnik wydarzenia ma obowiązek samodzielnego wyposażenia się w materiały ochrony osobistej (rękawiczki, maseczka, przyłbica lub inne środki ochraniające usta i nos) i ich stosowania przez cały czas przebywania w pomieszczeniach zamkniętych.

§ 3. KLAUZULA INFORMACYJNA

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. Cele przetwarzania danych:
 - 1) wizerunek do upowszechniania czytelnictwa i promocji 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).
 - 2) imię, nazwisko i numer telefonu uczestnika do ewentualnego poinformowania służb sanitarnych o możliwości kontaktu z osobą zakażoną COVID-19.

4. Odbiorcami będą:
 - 1) prasa, Urząd Miejski w Szczytnie, YouTube, Facebook - zdjęcia
 - 2) Powiatowa Stacja Sanitarno-Epidemiologiczna w Szczytnie oraz Główny Inspektorat Sanitarny - imię, nazwisko, numer telefonu
5. Dane osobowe są transferowane poza UE.
6. Okres przechowywania zdjęć będzie trwał do czasu ustania celu promocyjnego lub wycofania zgody, dane osobowe wymienione w pkt. 3 ppkt. 2 będą przechowywane przez okres 14 dni od daty wydarzenia.
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 ale niezbędne w celu uczestnictwa w wydarzeniu i nie będą one profilowane.

§ 4. ZASADY GRY

1. Integracyjna Gra Terenowa zostanie przeprowadzona **10 października 2020r.** w Szczytnie w **godz. 18.00-20.00.**
2. Warunkiem udziału w Grze jest utworzenie drużyny liczącej 3-4 osoby i zgłoszenie jej do Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczytnie do dnia **07 października 2020r.**
3. Uczestnicy grają w 5 zespołach liczących po 3-4 osoby każdy. Aby ukończyć Grę każda drużyna musi odwiedzić 5 punktów.
4. Drużyna otrzyma mapę z zaznaczonymi punktami, na których po sczytaniu kodu QR przy użyciu smartfonu pojawiają się ukryte zadania do rozwiązania.
5. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza, z prawidłowo rozwiązanymi zagadkami, przybędzie do mety znajdującej się w budynku Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczytnie.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom Organizatorzy mają prawo wykluczyć z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

§ 5. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW

1. W grze zwycięża drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu o wygranej zdecyduje czas dotarcia na metę.
2. Dla zwycięzców przewidziano nagrodę główną, dla pozostałych drużyn nagrody pocieszenia.
3. Odczytanie wyników i wręczenie nagród nastąpi po przybyciu na metę wszystkich drużyn.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Gry, formularz zgłoszeniowy znajdują się na stronie internetowej MBP w Szczytnie <http://mbp.miastoszcztyno.pl/> i Facebooku oraz w wersji papierowej w Miejskiej Bibliotece 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.